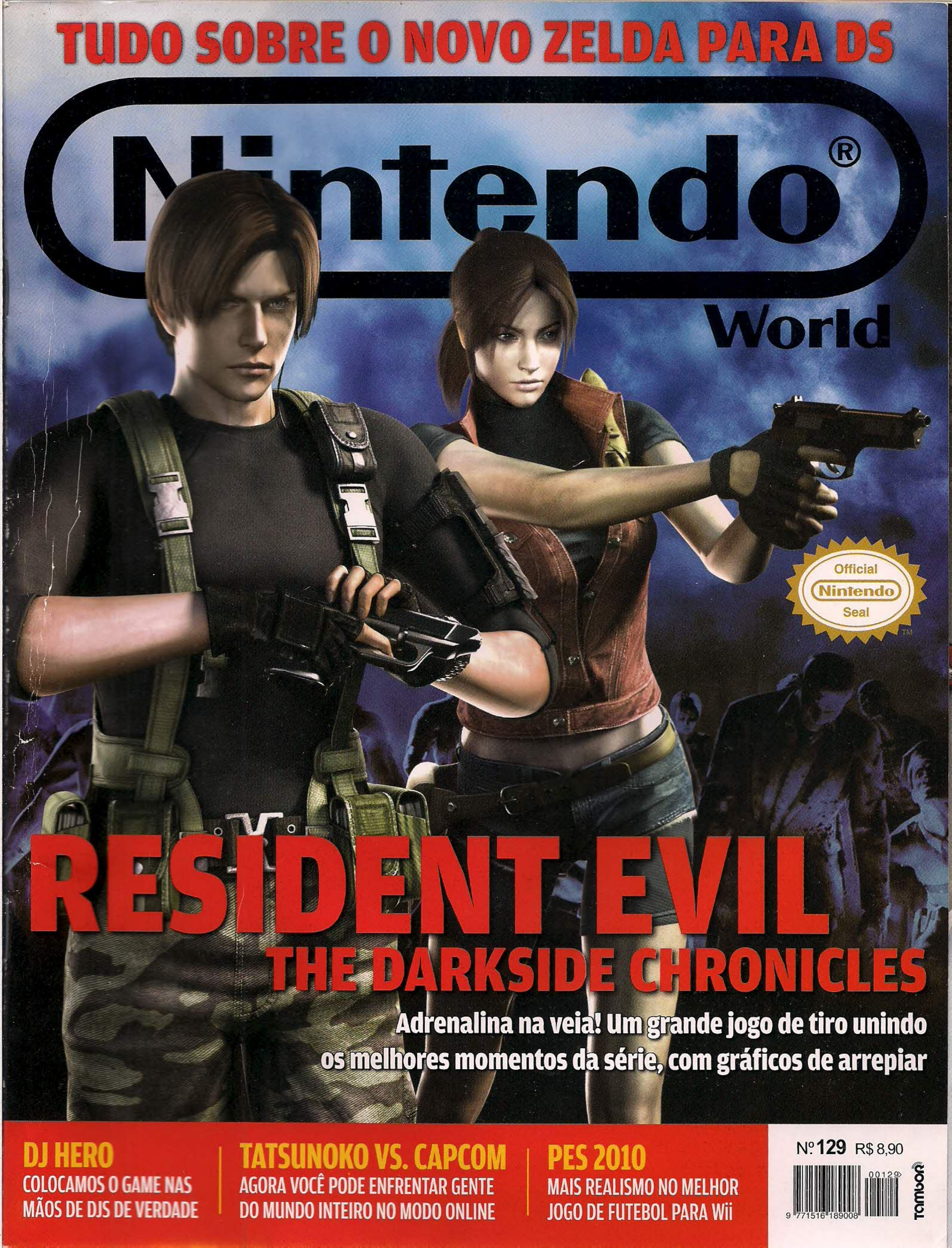
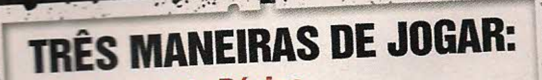

TUDO SOBRE O NOVO ZELDA PARA DS
Nintendo®
World
Official
Nintendo
Seal
TM
RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES
Adrenalina na veia! Um grande jogo de tiro unindo
os melhores momentos da série, com gráficos de arrepiar
DJ HERO
COLOCAMOS O GAME NAS
MÃOS DE DJS DE VERDADE
TATSUNOKO VS. CAPCOM
AGORA VOCÊ PODE ENFRENTAR GENTE
DO MUNDO INTEIRO NO MODO ONLINE
PES 2010
MAIS REALISMO NO MELHOR
JOGO DE FUTEBOL PARA Wii
Nº 129 R$ 8,90
00129
9 771516 189008
Tambor

E PARA CONQUISTAR O MUNDO.

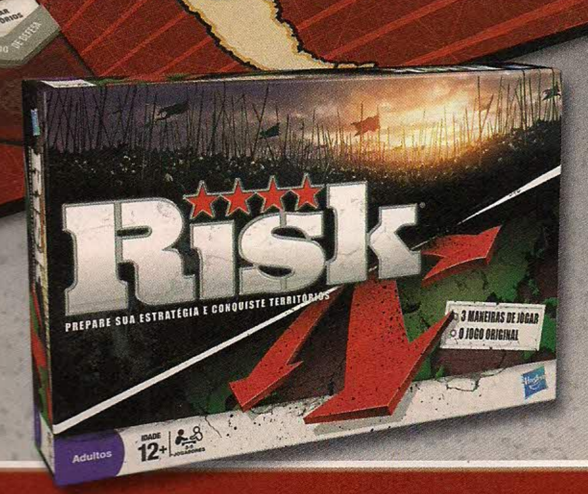


TRÊS MANEIRAS DE JOGAR:
- **Treinamento Básico**
  Um jeito fácil e rápido de jogar (90 minutos)
- **Sala de Comando**
  Um jogo de estratégias rápidas
- **Conquista Mundial**
  Conquiste todos os territórios

PEÇAS PARA IDENTIFICAR AS TROPAS, CIDADES E CAPITAIS

EMOCIONANTE. INTELIGENTE.

SÓ A MELHOR ESTRATÉGIA PODE CONQUISTAR O MUNDO.



www.jogorisk.com.br




New SUPER MARIO BROS. Wii
Wii
New SUPER MARIO BROS. Wii
UP TO 4 PLAYERS!
1 À 4 JOUEURS!
¡DE 1 A 4 JUGADORES!
E
ESRB
Nintendo
Todas as Marcas, logos e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários.
ATENDIMENTO EXCLUSIVO POR TELEFONE E SITE
FONE : (11) 2225 -1485
WWW.MISTERBROS.COM.BR


É porquê fazemos durante o ano todo o que o Bom Velhinho faz só no Natal!
Temos a ZAP ENTREGA, a entrega mais rápida e eficiente do mercado, fruto de uma equipe especializada pronta para atender e prestar todo suporte a você nosso parceiro.
E é com o gostinho de missão cumprida que a Zap Games deseja a todos vocês clientes, fornecedores e colaboradores que participaram direta ou indiretamente do nosso sucesso, um Natal muito divertido e um Ano Novo cheio de bons negócios!
Zap Games – Levamos muito a sério esta brincadeira.
VIAPROPAG
ZAP
GAMES E ENTRETENIMENTO

ÍNDICE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!











愛があれば何でも出来る

"Se você tiver amor, então pode fazer tudo", essa é uma frase japonesa que eu nunca vou esquecer. No Natal do Japão eles não costumam comer ceia com Peru e Panettone, o símbolo da data por lá é esse bolo aí da foto abaixo. Em dezembro do ano passado, eu estava em Tóquio morando com uma namorada e fazendo planos para o futuro. Mas enfim, eu tive que voltar ao Brasil e a distância acabou nos separando, mas a frase eu nunca vou esquecer. Se você faz as coisas com amor, então não tem medo de se arriscar porque faz o que gosta. E editar a Nintendo World é um trabalho assim. É por isso que eu não quero ser apenas mais um editor, mas sim O EDITOR! Ler texto por texto, selecionar imagens, aprovar idéias criativas e juntar tudo na revista que você tem em mãos dá um trabalho danado, mas o carinho de vocês é a nossa recompensa. Do tempo em que eu passei morando no Japão me lembro que todas as noites antes dormir eu e minha namorada ligávamos o Nintendo DS e tirávamos longas partidas de Mario Party. Já neste mês que passou, eu fui visitar a república de alguns amigos. Na sala deles, no lugar de um sofá havia uma mesa de bilhar e obrigatoriamente 6 Nintendo DS. Um para cada membro da casa e outro extra para as visitas curtirem as corridas de Mario Kart. Inegável dizer que os games da Nintendo são assim. Eles não são voltados apenas para um único tipo de pessoa, eles são universais e servem para todos aqueles que querem curtir bons momentos com seus amigos e familiares. É por isso que a Nintendo World é tão importante. Porque reune tudo em um lugar só.
Desejamos a você um Feliz Natal cheio de muita paz e muitos games do Papai Noel. E também um Ano Novo cheio de muitas realizações. O nosso desejo é que em 2010 você continue com a gente. O apoio de vocês é fundamental e, certamente sem você essa revista seria apenas uma pilha grampeada de papel colorido!

— Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

HotShots

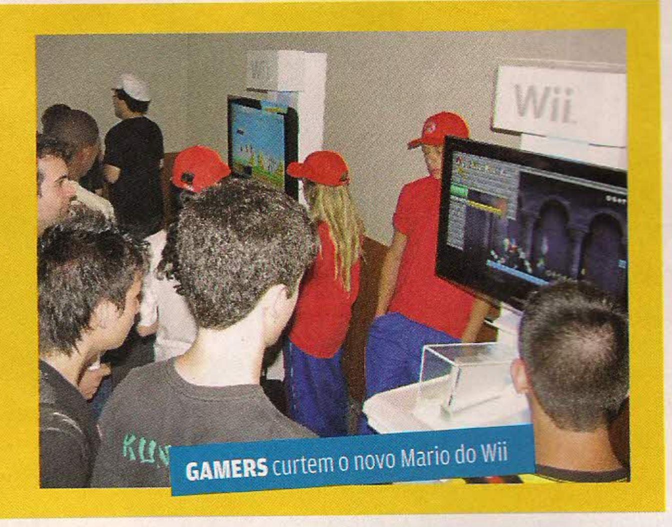
Notícias, novidades, boatos e tudo mais qu

DRAMA DAS CORTES NO Wii!

É isso mesmo! O advogado mais famoso do Nintendo DS vai dar as caras também no Wii através de Downloads pelo canal da Nintendo na internet. A série portátil Ace Attorney terá 3 de seus games clássicos adaptados para os controles do Wii que são: Phoenix Wright - Ace Attorney, Justice for All e Trial and Tribulations será disponibilizado aos fãs em 2010 custando 1000 Wii Points. A popularidade da série de advogados ultrapassa a venda de 3,7 milhões de games vendidos para o Nintendo DS no mundo inteiro. Na internet, Phoenix Wright terá a chance de alcançar um público muito maior.

BRINDES DO MARIO!

No dia 15 de novembro rolou em São Paulo e no Rio de Janeiro o evento oficial de lançamento de New Super Mario Bros Wii promovido pela Latamel. Além de mostrar o novo game aos fãs rolou uma distribuição de brindes muito bacana. Era só entrar para ganhar boné, caderno e chaveiro. E o melhor: era aberto ao público. Na edição paulista do evento haviam mais de 800 pessoas. Fique esperto aqui na NW para saber com antecedência quais serão os próximos eventos!



GAMERS curtem o novo Mario do Wii

EDIÇÃO LIMITADÍSSIMA DO NINTENDO DSI!

Durou pouco! Nos feriados que rolaram durante o mês de novembro nos EUA, a Nintendo colocou nas prateleiras dois modelos de uma edição limitada de DSi. Nas cores azul metálico e branco estes aparelhos vieram com mais de 20 dólares em software grátis. No azul metálico os fãs ganharam 5 aplicativos do Mario (Mario Vs. Donkey Kong, Dr. Mario, Wario Ware, Mario Calculator e Mario Clock) já o modelo branco foi projetado para quem curte jogos que façam pensar, por isso entre outros aplicativos estavam 3 games da serie Brain Age, o Clubhouse games e o Photo Clock.







CANTORA FAZ COSPLAY DE TALES OF GRACES

A coreana Boa ficou responsável por interpretar a música-tema do novo RPG da Namco na Ásia. O nome da canção é Mamoritai - White Wishes ("Quero proteger - Desejos Brancos") e tem uma relação bacana com a trama do game que fala sobre "Tornar-se forte para proteger quem se ama". Em uma de suas apresentações, Boa usou uma das roupas que a personagem Cheria Barnes usa no jogo. Aliás em Tales of Graces os personagens poderão trocar de roupas no decorrer da aventura, algo simples, mas quase inédito em muitos RPGs. O game foi lançado também como Bundle, que são aqueles consoles especiais que vem junto com o jogo.





O WII vem em uma caixa bem bonitona



DIVERSÃO COM O PROFESSOR LAYTON NO MCDONALDS!

Do dia 8 até o dia 28 de janeiro de 2010, os gamers poderão baixar pelo Nintendo DS conteúdos inéditos de Professor Layton nas lojas japonesas da rede de Fast Food McDonalds. É só chegar e usar a rede Wi-Fi do restaurante. Além de um novo mistério, baseado no novo game Professor Layton and the Specter's Flute, há um jogo de perguntas e alguns conteúdos inéditos do longa-metragem em anime, Professor Layton e a Diva Eterna (Professor Layton and The Eternal Diva) que chega aos cinemas por lá no dia 19 de dezembro.

PAPAI NOEL NO DRAGON QUEST IX ?

Um dos games de maior sucesso na história da Square Enix é Dragon Quest IX que por enquanto só está disponível lá do outro lado do mundo. Os grandes atrativos do jogo são mesmo poder jogar com até 4 jogadores no modo Multiplayer e a possibilidade de baixar aventuras inéditas através da conexão Wi-fi da Nintendo. E vira-e-mexe aparece uma nova aventura online. Desde o dia 27 de novembro que os japoneses estão curtindo uma aventura chamada "O Cavalo de Noel", onde os personagens encontram em terras geladas ninguém menos do que o bom velhinho. Está aí em cima a imagem que não nos deixa mentir!



BRINDE ESPERTO

Quem comprar o novo game do Zelda para o Nintendo DS lá no Japão poderá adquirir de quebra uma edição toda especial da caneta Stylus em formato de pena. Ela virá em uma caixa que imita um dos cristais que são itens do jogo. Saca só o jeitão da caneta. Muito legal!



LUFIA DS REVELADO!

Depois de muito especular finalmente a Square Enix resolveu revelar as primeiras informações sobre o remake de Lufia para o Nintendo DS lançando um site oficial e o primeiro vídeo que podem ser conferidos em: **www.square-enix.co.jp/est**.
O game deve manter muitos dos elementos da série combinados com uma história envolvente que deve atrair velhos e novos gamers. Lufia chega ao mercado japonês no dia 25 de fevereiro de 2010.



TOP 5
Os mais vendidos no Japão

1 Wii Fit Plus (Wii)
2 Tomodachi Collection (DS)
3 Final Fantasy Gaiden (DS)
4 Summon Night X Tears Crown (DS)
5 Pokémon Heart Gold & Soul Silver (DS)

THE BEST
Os games mais jogados pela redação em outubro de 2009

1 New Super Mario Bros Wii
2 Resident Evil: The Darkside Chronicles
3 Final Fantasy Gaiden
4 DJ Hero
5 PES 2010

OS PROCURADOS
Os mais esperados pelos leitores e pela redação da NW

1 The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)
2 Tatsunoko Vs. Capcom: Ultimate All-Star (Wii)
3 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
4 Metroid: The Other M (Wii)
5 Pokémon Heart Gold e Soul Silver (DS)

HOT PAINT

Você quer ter seu desenho publicado na Nintendo World? Então, fique esperto que a seção Hot Paint está de volta! Basta enviar as suas obras de arte para:

Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.

Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e o seu nome e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 300 dpi de resolução para redacao@nintendoworld.com.br

CALENDÁRIO NW
Confira as datas de lançamento dos games mais importantes!

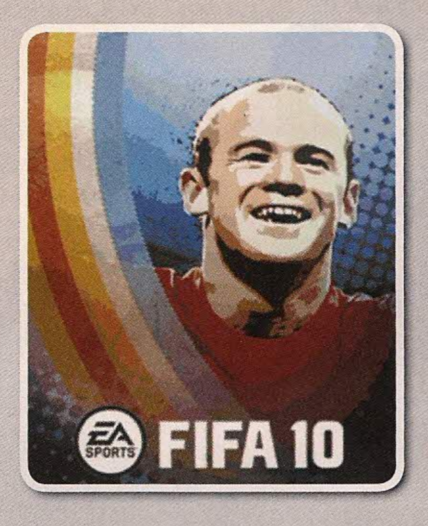
08/12 Silent Hill Shattered Memories (Wii)
22/12 Guitar Hero - Van Halen (Wii)
26/12 Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (Wii)
26/01 Tatsunoko Vs. Capcom: Ultimate All-Star (Wii)


15% à vista
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário, Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282
© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed is a trademark of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.





Diversão máxima é a palavra de ordem dos novos lançamentos para quem é cliente da Claro. Como o futebol é quase uma religião no país, não poderia faltar o FIFA 10, que agora vem com times brasileiros. Mas se sua paixão é a velocidade, não vai faltar diversão com o Need for Speed Shift e seus circuitos pelo mundo inteiro. E se em vez de esportes você prefere música, confira o jogo do grupo pop Jonas Brother. Por fim, Onde Está Wally? vai mexer com seus neurônios na versão digital do clássico quebra-cabeças.



FIFA 10

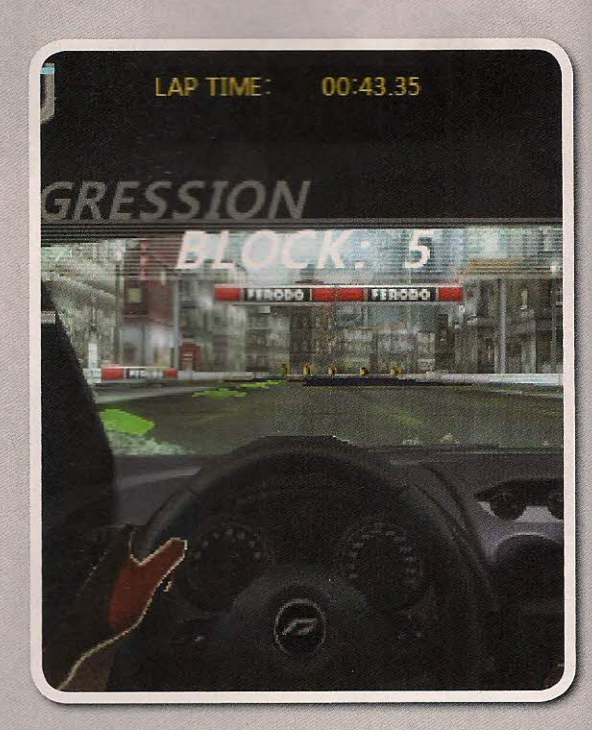
Produtora: EA



Jogue como profissional no FIFA 10! Experimente os novos modos de jogo (agora com o modo "Be-a-Pro"), controles de chute melhorados e a adição de times nacionais! Jogue com seus amigos no modo mulltiplayer via Bluetooth (verifique a disponibilidade). Junte-se a Rooney, Lampard, Benzema e todos os outros jogadores profissionais, jogue FIFA 10 e veja como o futebol pode ser GRANDE!

NEED FOR SPEED: SHIFT

Pegue o Volante na franquia #1 de corrida de todos os tempos! Em Need for Speed Shift, você controlará os mais rápidos e poderosos carros em circuitos do mundo todo! Dirija em Chicago, Dubai, Itália e Londres, ganhe pontos para tunar o seu carro e deixá-lo ainda mais poderoso e potente! Você conseguirá chegar entre os 3 primeiros?



Produtora: EA



Destaque

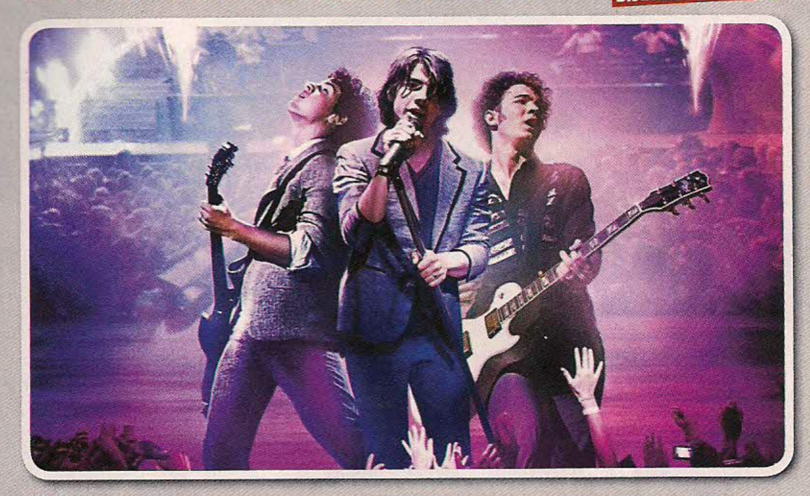
BLACKBERRY 8100 PEARL

Os smartphones da RIM ficaram famosos por seu uso no mundo empresarial, porém, eles também podem ser divertidos no mundo dos games da Claro. Já que neste mês temos diversos games de esporte, você pode jogar o FutCel para treinar sua equipe de futebol, além de contratar jogadores e escalar a equipe. Cada partida tem a duração de 15 minutos e durante esse tempo você recebe mensagens com os gols marcados e sofridos, alguns lances, dicas e estatísticas da partida. O Blackberry 8100 tem funcionalidades avançadas para gerenciar e-mails, sincronizar de calendários, contatos e agenda de compromissos. Ele também sincroniza com sistemas de e-mails como Exchange e Lotus Domino. A câmera tem 1,3 MP e filma com 262 mil cores.



JONAS BROTHERS

Produtora: Disney
Distribuidora: Tec Toy

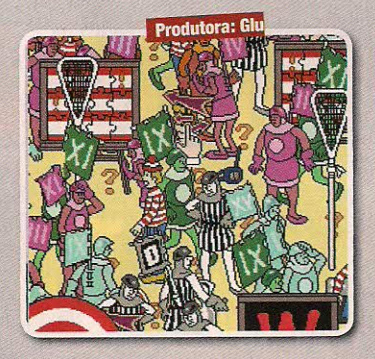


Ajude a super banda de sucesso, Jonas Brothers! Será que você tem o que é precisa para ajudar Joe, Nick e o Kevin com a escola, moda e música? Vença os minijogos combinando guarda-roupa, tocando as músicas de sucesso, identificando melodias e tirando nota máxima nos exames.

ONDE ESTÁ WALLY?

Produtora: Glu

Coloque em prova sua capacidade de observação nesse divertido jogo: Onde está Wally? São diversos quebra-cabeças com Wally, o famoso personagem dos desenhos animados, além de seis puzzles clássicos baseados nos livros e mais dez puzzles exclusivos no seu celular. Escolha entre 3 modos de jogo e comece a se divertir agora mesmo!





Top 5 Downloads do Mês

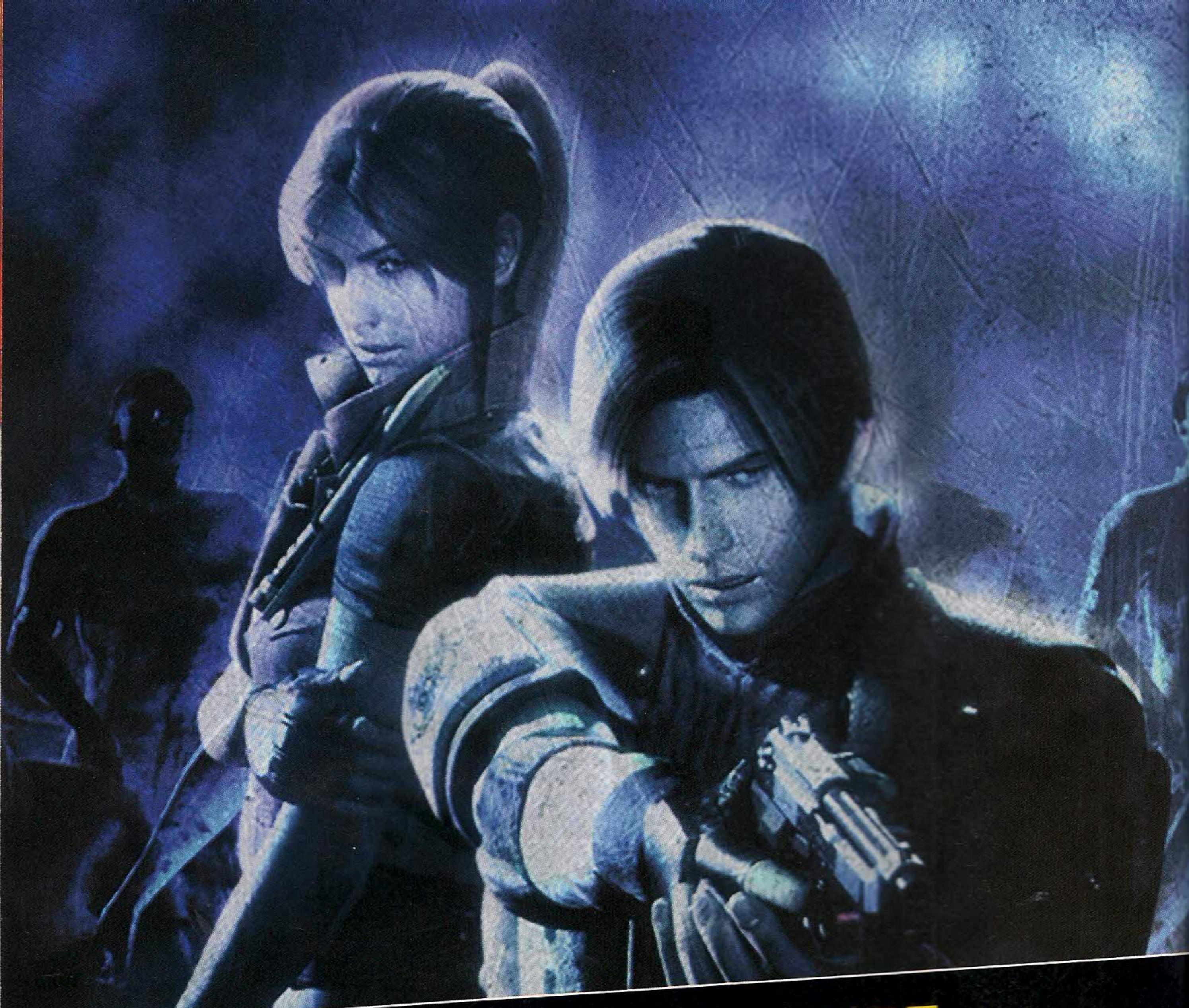
1. Guitar Hero World Tour
2. A Era do Gelo 3
3. The Sims 3
4. Resident Evil Degeneration
5. Need for Speed Undercover



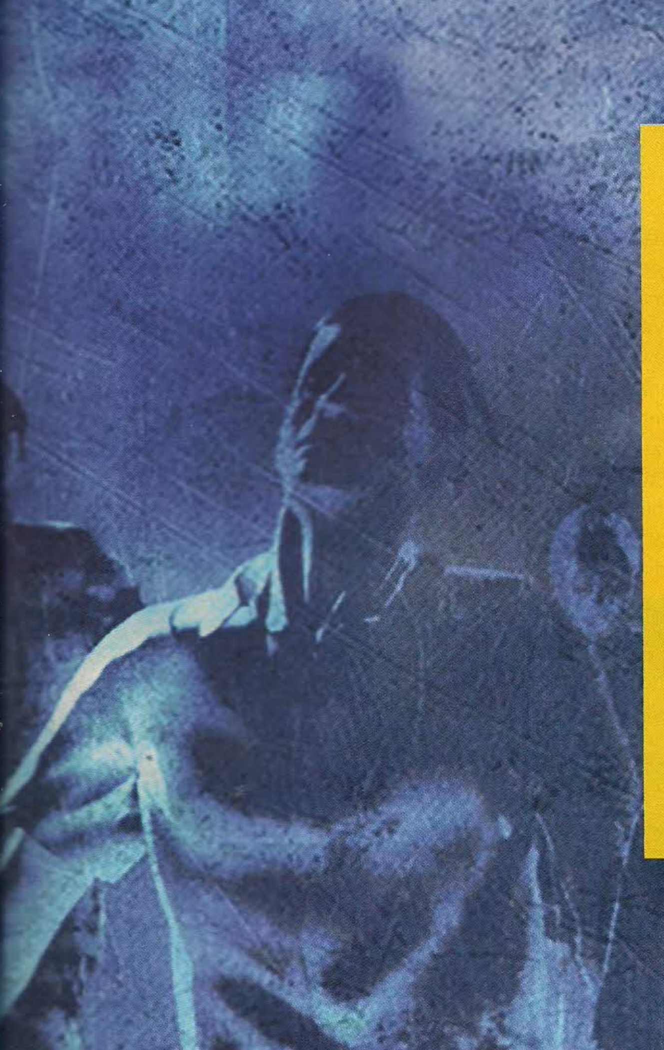
Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.



RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE



The Umbrella Chronicles, lançado em 2007, foi uma boa surpresa para os donos de Wii: o uso da mecânica de tiro em trilhos é perfeito para o Wii Remote, e mesmo com um ritmo diferente de ação o jogo não deixava de ser o clássico Resident Evil, com seus diálogos exagerados, histórias complexas e monstros absurdamente horríveis. E agora, dois anos depois, a Capcom lança a continuação The Darkside Chronicles, oferecendo o mesmo tipo de ação mas com refinamentos em (quase) todos os aspectos possíveis.

Darkside Chronicles, como o seu antecessor, é um jogo de tiro, você controla a mira com os movimentos do Wii Remote para atirar nos diversos monstros que aparecem na tela. Os personagens se movem automaticamente, e você tem apenas que se defender das incontáveis hordas de inimigos e procurar ervas para restaurar energia e armas em meio aos diferentes cenários. Sozinho ou acompanhado, você revê eventos de outros jogos da série, por um ponto



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Cavia
Gênero: Tiro
Número de jogadores: 2

NOTA 8.0

Gráfico: 8
Som: 8
Jogabilidade: 7
Diversão: 8
Replay: 7

CHRONICLES

Conheça o lado negro do Survival Horror da Capcom — Edson Kimura

de vista único e existente apenas no Nintendo Wii.

COMPLICAÇÕES DE FAMÍLIA, HISTÓRIAS DE AMOR E ZUMBIS

O jogo anterior, Umbrella Chronicles, era um relato do ponto de vista de Wesker, mostrando os acontecimentos mais importantes na história da empresa de modo direto e profissional, mas Darkside Chronicles tem: um foco diferente, pois como o próprio título diz, essas são as histórias do lado negro, dos conflitos pessoais e do mal que habita a alma dos personagens. Os dois jogos abordados, Resident Evil 2 e Resident Evil: Code Veronica são largamente sobre isso: o distanciamento emocional da família Birkin, o relacionamento de Ada e Leon, os laços familiares dos Ashford, a tragédia com Steve e Claire. E esse aspecto é também abordado no cenário original Operation Javier, que reconta uma missão de Leon e Jack Krauser anterior aos acontecimentos de Resident Evil 4, no qual uma jovem chamada Manuela guarda um profundo e terrível segredo. Tudo isso faz o jogo ter um tom mais dramático e emocional do que UC, e apesar de parecer bobo (ter tanto drama em uma série que é sobre "dar tiros na cabeça de zumbis"), o jogo se leva tão a sério e tem uma apresentação tão boa que é difícil você não se interessar pela intrigante história de Darkside Chronicles.

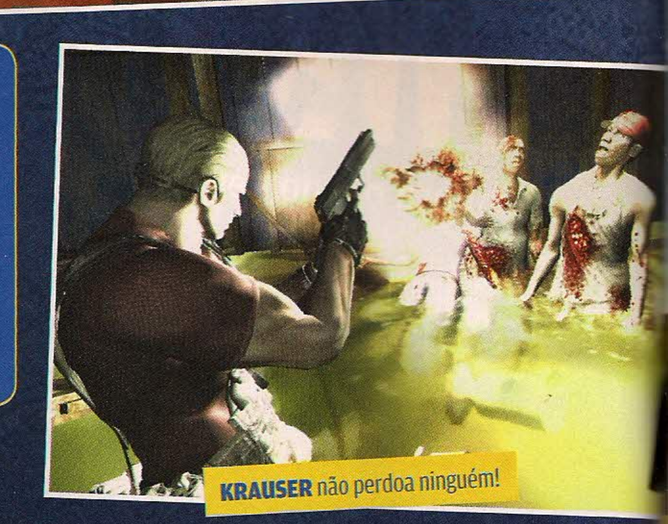
MUDANÇAS PARA MELHOR...

A CARA DA CLAIRE não engana ninguém

LEON SCOTT KENNEDY

Leon é um policial novato do Departamento de Polícia de Racoon a caminho da cidade para o seu primeiro dia de trabalho. Habilidoso e dedicado à profissão, ele não mede esforços para ajudar inocentes, entre eles uma certa jovem à procura do namorado.

Anos depois do fim da Umbrella ele retorna em Resident Evil 4 como agente do governo americano para mais uma vez enfrentar armas biológicas e de quebra resgatar a filha do presidente.



KRAUSER não perdoa ninguém!

Veteranos do jogo anterior vão ficar felizes com as mudanças no sistema de inventário e nos controles. Uma das queixas sobre o jogo anterior era o gerenciamento de armas: alguns inimigos precisavam ser despachados com armas específicas, e no meio da ação frenética era difícil achar a arma certa. Mas agora a troca foi mapeada para os quatro lados do botão direcional, fazendo tudo de forma rápida e fácil. Um toque do botão basta para acionar a tela de gerenciamento de armas, onde você pode escolher exatamente o que você quer equipar.

Outra mudança interessante foi a implementação de um inventário para itens de cura: em UC, ao encontrar uma erva verde, ela era usada na hora, mesmo com 100% de energia, mas agora você pode acumular itens e usá-los com um toque do botão +. Os controles foram simplificados, e agora apenas o Wii Remote é necessário. A mecânica de usar o direcional analógico do Nunchuk para mudar um pouco o ângulo de visão era meio inútil e foi descartada, e agora tem o mesmo propósito do direcional digital do Wii Remote, que é trocar armas.

SHERRY BIRKIN

Filha de William e Annete Birkin, dois cientistas da Umbrella, Sherry é uma garota de 12 anos que desperta os instintos maternais de Claire, que a protege a qualquer custo. Corajosa em meio ao caos que impera em Racoon City, ela guarda mais segredos do que se imagina.

ADA WONG

Ada é a suposta namorada de um dos pesquisadores da Umbrella, e está na cidade à procura de pistas sobre o paradeiro do seu parceiro. Mas a sua habilidade com armas e instinto de sobrevivência evidenciam algo mais...

SECRET

A ascenção e queda da Umbrella: tudo o que você precisa saber sobre Resident Evil...

ORIGENS:

1966 - Ozwell E. Spencer, Edward Ashford e James Marcus descobrem uma planta na remota África que, segundo as lendas, seria capaz de dar grandes poderes às pessoas que sobrevivessem ao seu pólen venenoso. É a origem do vírus Progenitor.

1968 - Ozwell, Edward e James fundam uma companhia chamada Umbrella para pesquisar o potencial do vírus em armas biológicas. Como cobertura, a empresa também trabalha no ramo de remédios, e se torna uma das maiores megacorporações do mundo.

1970 - Morte acidental de Alexander Ashford pelo seu filho Edward. Esse incidente ajuda Spencer a ter um controle ainda maior da companhia.

1968 - 1979 - Construção e fundação de um laboratório de pesquisas nos subterrâneos da mansão de Spencer nas montanhas Arklay.

1977 - James Marcus, usando o DNA de sanguessugas e o vírus Progenitor, cria o T-Virus.

1978 - Dois pesquisadores, Albert Wesker e William Birkin, começam a trabalhar no laboratório de Arklay.

1981 - Alexia, filha de Edward Ashford, se torna uma pesquisadora no laboratório da Umbrella na Antártica.

1983 - Alexia e seu irmão Alfred testam um novo tipo de vírus, o T-Veronica Virus, em seu próprio pai Edward, que se transforma em um monstro. Alexia percebe que o vírus requer maturação de vários anos antes de poder ter os efeitos desejados, e após injetar o vírus em si mesma, entra em sono criogênico.

1987 - A cidade próxima ao laboratório de Arklay, Racoon City, começa a receber doações vultuosas de fundos da Umbrella, que usa a sua influência para construir diversos laboratórios e propriedades ocultas.

1988 - O parasita Nemesis é criado na filial européia da Umbrella, William Birkin descobre o G-Virus e James Marcus é assassinado. Nesse momento, todo o controle da Umbrella pertence a Ozwell Spencer.

1995 - Wesker é transferido para o serviço secreto da Umbrella.

1996 - Wesker cria o grupo especial STARS em Racoon City, que trabalha junto ao Departamento de Polícia.

1997 - O tenente Billy Coen da Marinha é enviado à África e, após uma desastrosa missão, é acusado do assassinato de vinte e três pessoas e condenado à morte.

1998, Maio - O acidente inicial no laboratório em Arklay. Todos os pesquisadores são infectados pelo T-Virus, que transforma as pessoas em zumbis sedentos de sangue.

1998, Junho - Primeiros casos de assassinatos misteriosos e desaparecimentos da floresta de Racoon. A equipe STARS começa a investigar.



...E PARA PIOR TAMBÉM!

Isso nos leva a outro ponto, a câmera. Sem controle analógico (mesmo que parcial), agora ela é totalmente automática, e ao em vez de ter o ponto de vista fixo por trás, você tem literalmente o ponto de vista do personagem, e isso significa que você acompanha todo e qualquer movimento como se estivesse na ação (quase do mesmo modo que naquele filme Cloverfield – O Monstro). Os produtores do jogo disseram que esse tipo de câmera foi escolhido para dar mais realismo, mas apesar de realmente dar um clima de tensão extra, isso degrada a jogabilidade em um jogo se tiros certeiros. Durante as fases isso não é um problema, pois se o personagem está correndo é porque está fugindo de alguma coisa,

O "CROCODILÃO" é um clássico de Resident

CLAIRE REDFIELD

Claire é uma estudante universitária que chega em Racoon City à procura do seu irmão desaparecido, Chris. Inteligente e calma em meio aos horrores que a cercam, ela é a protagonista de Resident Evil 2 e Resident Evil: Code Veronica.

mas durante os "chefes de fase" é uma frustração: acertar os pontos fracos de um inimigo desses com a câmera balançando é um exercício de paciência, e depois de desperdiçar vários tiros de Magnum na parede você vai ficar pensando se essa câmera "realista" vale mesmo a pena.

MOSTRANDO DO QUE O WII É CAPAZ

Mas apesar da câmera ficar tremendo quase o tempo inteiro, isso não desvia a atenção que prestamos aos gráficos. Os produtores chegaram a comentar que a única coisa que diferenciava o visual deste jogo com o de outros consoles desta mesma geração era a falta de suporte a HD, o que foi encarado com ceticismo, mas que no final tem um certo fundamento: os gráficos são uma grande evolução em comparação a Umbrella Chronicles, com cenários e modelos detalhados, animação fluida e efeitos de luz vibrantes, comparáveis ao ótimo Dead Space Extraction. É ver para crer, e pondo de

JACK KRAUSER

Ex-agente do governo americano, ele é introduzido em Resident Evil 4 como um vilão, mas em Darkside Chronicles seu passado é explorado como o antigo parceiro de Leon em Operation: Javier.

RESIDENT EVIL ZERO

1998, 23 e 24 de Julho - Rebecca Chambers, novata da equipe Bravo do STARS junto com o ex-tenente Billy Coen encontram o ressuscitado James Marcus e depois de atravessarem os horrores de um dos laboratórios da Umbrella, conseguem derrotá-lo. Rebecca se despede de Billy e segue até uma certa mansão aonde ela planeja se reunir com seus colegas de equipe.

RESIDENT EVIL

1998, 25 de Julho - A equipe Alpha do STARS investiga o desaparecimento da equipe Bravo e entra na mansão Arklay. Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton e Albert Wesker investigam a mansão e encontram horrores inimagináveis.

1998, 26 de Julho - Na manhã do dia 26, a traição de Wesker é revelada, ele se injeta com um vírus especial e se finge de morto. Chris, Jill, Barry e Rebecca conseguem destruir a maior arma da Umbrella, o Tyrant, e escapam da mansão, que explode em chamas.

1998, Agosto - Ninguém acredita nas histórias dos membros sobreviventes do STARS: a equipe é suspensa, mas Chris continua a investigar. Em seguida, ele e Barry partem para checar a filial européia da Umbrella, deixando Jill para continuar as investigações em Racoon.

1998, Setembro - A filial francesa da Umbrella envia um time para roubar o resultado da pesquisa de William Birkin, o G-Virus. Um acidente acontece, Birkin injeta a si próprio com o vírus e o T-Virus escapa para os esgotos de Racoon, contaminando ratos e assim criando zumbis por toda a cidade.

RESIDENT EVIL 3, PARTE 1

1998, 28 de Setembro - Jill escapa do seu apartamento e encontra Carlos Oliveira, um mercenário a serviço da Umbrella. Juntos eles tentam escapar dos zumbis e de um novo monstro que está caçando os membros do STARS, o Nemesis. No confronto, Jill é infectada com o T-Virus e desmaia.

RESIDENT EVIL 2

1998, 29 de Setembro - Leon S. Kennedy, Claire Redfield e Ada Wong chegam à Racoon. No departamento de polícia eles encontram Sherry Birkin, e após navegar os laboratórios secretos da Umbrellla, conseguem destruir William Birkin e escapar.

RESIDENT EVIL 3, PARTE 2

1998, 1 de Outubro - Jill é curada pela vacina encontrada por Carlos. Ela consegue destruir o Nemesis e foge da cidade em um helicóptero pilotado por Barry Burton, e ao mesmo tempo testemunha a destruição de Racoon por mísseis lançados pelo exército.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

1998, Novembro - Ark Thompson, um agente colega de Leon, destrói um laboratório de pesquisa da Umbrella na ilha Sheena.

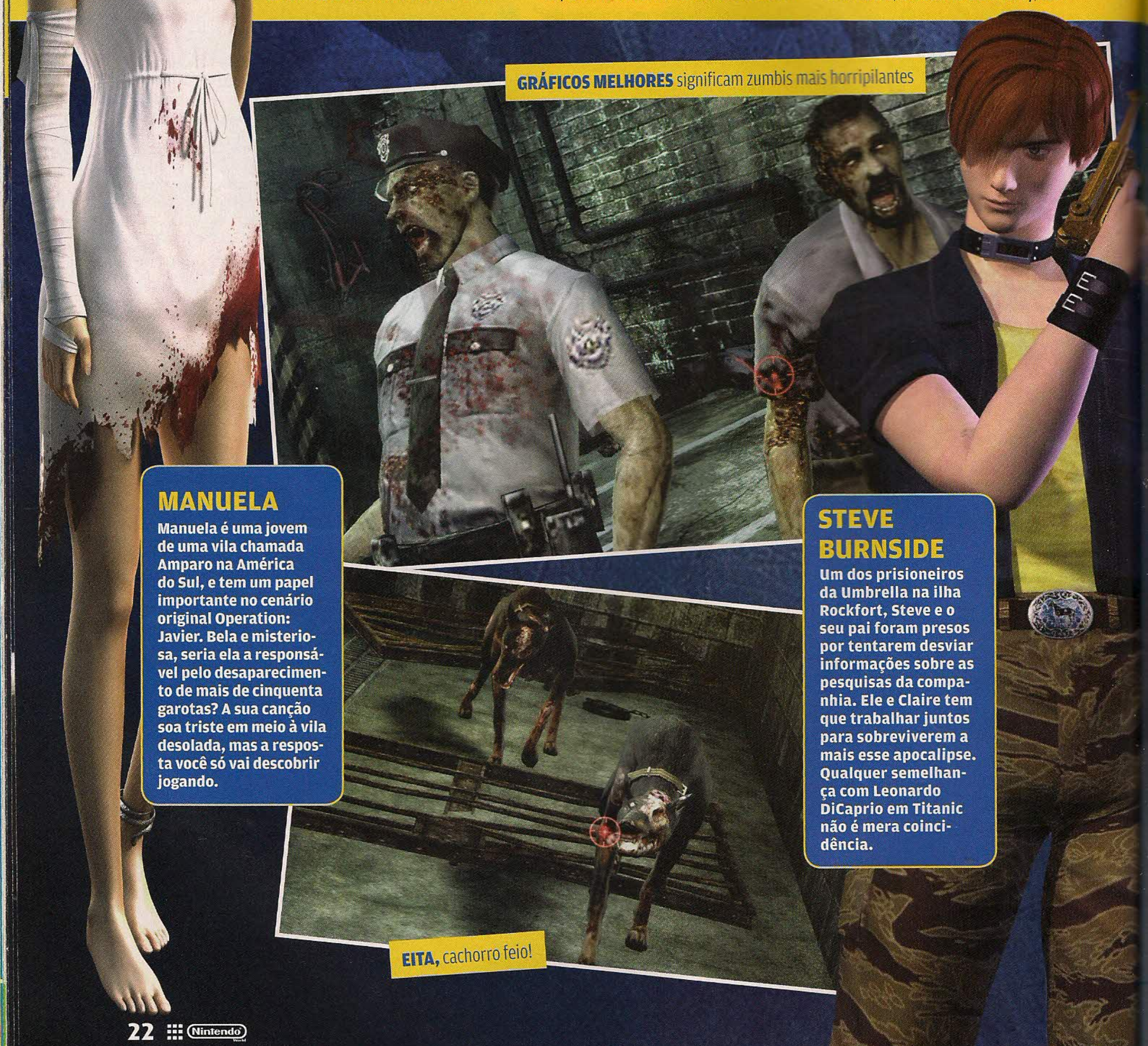
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

1998, Dezembro - Claire, ao tentar invadir a filial da Umbrella em Paris, é capturada e levada para ilha Rockfort. Um acidente acontece, e os empregados do laboratório são contaminados e se tornam zumbis. Claire e um prisioneiro chamado Steve enfrentam o último dos Ashford, Alfred, e escapam em um avião. O avião cai em uma base da Umbrella na Antártica, e Claire e Steve são capturados pela recém-ressuscitada Alexia. Mas Chris

lado essas comparações com outras plataformas, Darkside Chronicles tem mesmo tecnicamente um dos melhores gráficos já vistos no Wii.

O jogo pode ser curto ou longo dependendo do seu estilo de jogo e também o quanto você se interessa pela mitologia do universo de Resident Evil. Mesmo no nível fácil o jogo requer precisão, e jogar o mesmo cenário várias vezes é recompensador, pois você pode acumular dinheiro para melhorar as armas e facilitar a incursão em outras fases. Experimentar de novo uma fase com um personagem diferente muda o diálogo, e dependendo do cenário, o ponto de vista de algumas situações também. Existem finais alternativos, arquivos de história escondidos, galeria de modelos e de filmes e até um sistema de troféus, recompensando eventos como "100 tiros na cabeça" ou "100.000 gastos". Tudo isso pode aumentar bastante o tempo que você vai gastar com este jogo, portanto pode esperar umas 20 horas de entretenimento se resolver descobrir todos os seus segredos.

Uma nota para os que se interessam pela história de Resident Evil: não esperem muitos extras em Darkside Chronicles. Enquanto Umbrella Chronicles oferecia vários cenários escondidos com partes da história de RE nunca vistas antes, DC tem como conteúdo original apenas a Operation Javier. Coisas esperadas como a aparição da senhorita Rebecca "sumida da face da terra" Chambers, o destino da Sherry, his-



GRÁFICOS MELHORES significam zumbis mais horripilantes

EITA, cachorro feio!

MANUELA

Manuela é uma jovem de uma vila chamada Amparo na América do Sul, e tem um papel importante no cenário original Operation: Javier. Bela e misteriosa, seria ela a responsável pelo desaparecimento de mais de cinquenta garotas? A sua canção soa triste em meio à vila desolada, mas a resposta você só vai descobrir jogando.

STEVE BURNSIDE

Um dos prisioneiros da Umbrella na ilha Rockfort, Steve e o seu pai foram presos por tentarem desviar informações sobre as pesquisas da companhia. Ele e Claire tem que trabalhar juntos para sobreviverem a mais esse apocalipse. Qualquer semelhança com Leonardo DiCaprio em Titanic não é mera coincidência.

tórias sobre o HUNK e mesmo a conclusão da história do Steve ficaram de fora, para decepção dos fãs.

Resident Evil: The Darkside Chronicles é uma melhoria em todos os sentidos em comparação a Umbrella Chronicles. Mesmo quem não é fã da série pode se divertir com as suas mecânicas simples e, apesar de não ser recomendado para crianças por causa do seu grau de violência, fãs de Resident Evil vão achar este jogo imperdível.



Chris Caucasus - complete Operation Javier capítulo 5 no nível Normal

Krauser Mercenary - complete Operation Javier capítulo 5 no nível normal

Leon Agent - complete Operation Javier capítulo 7 no nível difícil

Leon R.P.D. - complete Operation Javier capítulo 7 no nível difícil

Leon Biker - complete todos os capítulos de"Memories of a Lost City" com nota S no nível normal

Claire Biker - complete todos os capítulos de"Memories of a Lost City" com nota S no nível normal

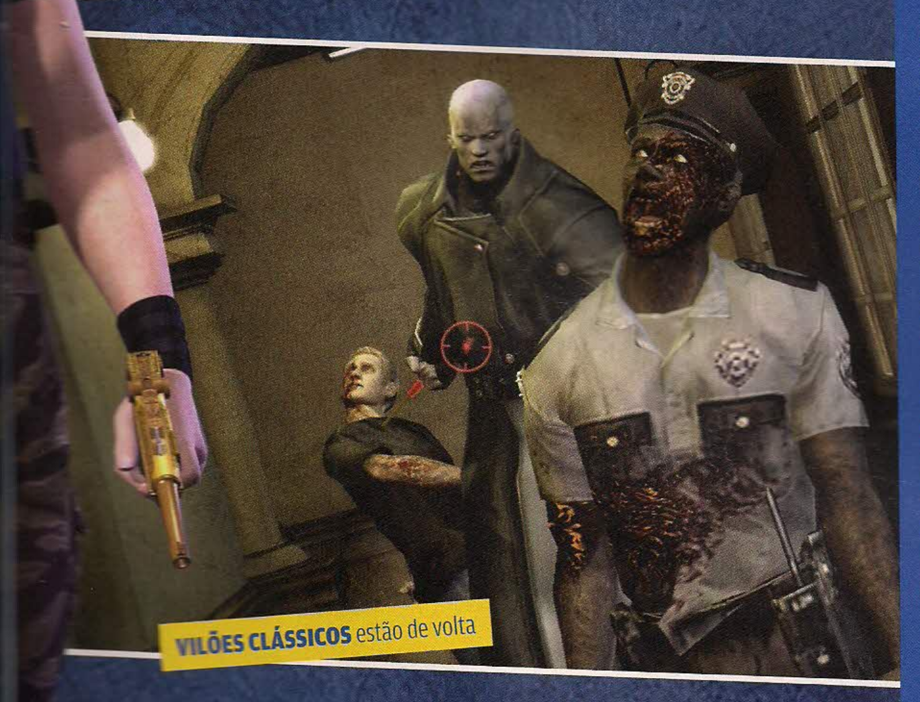
Chris Cowboy - complete todos os capítulos de "Game of Oblivion" com nota S no nível normal

Claire Cowgirl - complete todos os capítulos de "Game of Oblivion" com nota S no nível normal

Steve Cowboy - complete todos os capítulos de "Game of Oblivion" com nota S no nível normal

Modo Secreto:

Modo Tofu - complete Operation Javier capítulo 5 no nível normal



VILÕES CLÁSSICOS estão de volta

Redfield aparece para resgatar a irmã, enfrenta uma aparição surpresa de Wesker e destrói Alexia.

O COMEÇO DO FIM

2000-2002 - O governo americano tenta acabar com as operações da Umbrella, mas através de manipulações legais e subornos, consegue eliminar as provas e se livrar da culpa dos genocídios.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

2002 - Um antigo empregado da Umbrella, Morpheus Duvall, usa o T-Virus em um navio de viagem chamado Spencer Rain. Um agente do governo americano, Bruce McGivern, e uma agente do governo chinês, Fong Ling, conseguem frustrar os planos de Morpheus e destruir o navio.

RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES

2002 - Dois agentes do governo americano, Leon S. Kennedy e seu parceiro Jack Krauser, são enviados a uma remota vila chamada Amparo em algum lugar da América do Sul. Lá eles encontram uma misteriosa jovem chamada Manuela, com conexões ao legado do Veronica Virus, e enfrentam Javier Hidalgo, um traficante de drogas que está usando armas biológicas para fortalecer o seu domínio da região.

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

2003 - Chris e Jill invadem a última base da Umbrella na Rússia, e destroem o modelo mais avançado de Tyrant já criado, o T-alos. Ao mesmo tempo, Wesker se apropria de todos os dados de pesquisa da companhia e formata o supercomputador Red Ant: é o primeiro passo para finalmente destruir a megacorparação.

Wesker testemunha no tribunal apresentando evidências conclusivas. A Umbrella é finalmente considerada culpada de todas as acusações e tem todos os seus bens confiscados, marcando o fim da empresa.

UM NOVO COMEÇO

2003 - Albert Wesker usa os recursos da empresa Tricell e os dados roubados na base na Rússia para continuar a produção de armas biológicas.

RESIDENT EVIL 4

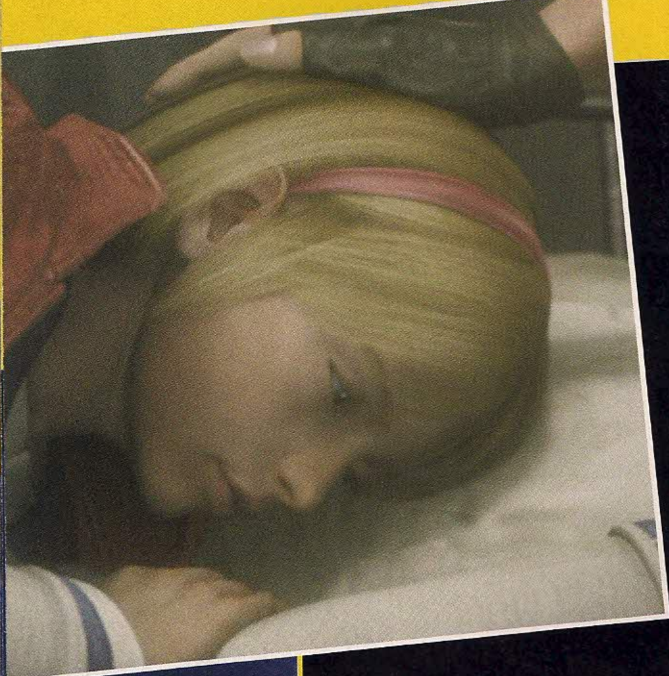
2004 - Ashley Grahan, filha do presidente dos Estados Unidos, é sequestrada, e Leon é enviado à Espanha para resgatá-la. Lá ele encontra um novo tipo de zumbi, inteligente e ágil, criado por um parasita chamado "Las Plagas". Ele consegue resgatar Ashley, mas Ada Wong rouba a amostra do parasita sob ordens de Wesker.

RESIDENT EVIL 5

2009 - Chris faz parte da BSAA, uma organização não-governamental que tem o propósito de combater armas biológicas, e vai investigar um incidente na África junto com a colega Sheva Alomar. Lá ele enfrenta nativos infectados com o parasita Las Plagas e o próprio Wesker, que usa um novo tipo de vírus chamado Ouroboros para eliminar o par. Após uma longa luta, eles conseguem destruir o monstro em que Wesker se tornara, acabando com o pesadelo de uma vez por todas.

... ou talvez não.

CONVERSAMOS COM MATT DAHLGREN, O GERENTE DE MARKETING DA CAPCOM, ESPECIALMENTE PARA A MARCA RESIDENT EVIL. – EDSON KIMURA



Matt Dahlgren é o gerente de marketing da Capcom para todos os produtos relacionados à marca Resident Evil no planeta. Talvez seja um dos poucos caras no mercado de games que precisa "por obrigação" saber de tudo relacionado ao game de horror mais vendido de todos os tempos. Por isso resolvemos bater um papinho com ele, o que acabou se tornando uma mega-entrevista. E ele até fala um pouquinho mais do que devia e revela algumas novidades sobre a franquia. Confira!

NW: Resident Evil Umbrella Chronicles e Resident Evil Darkside Chronicles foram criados para responder todas as perguntas que faltavam no arco final da história da Umbrella. Então, esse é realmente o final dela? De agora em diante vamos ouvir falar apenas da Tricell?

Matt Dahlgren: Mesmo com a Umbrella Corporation sendo desmantelada na época de Resident Evil 5, isso não significa que a empresa não possa retornar em um outro game no futuro. Os games de Resident Evil se passam em diferentes lapsos de tempo e no caso de jogos como Resident Evil Zero e Resident Evil: The Darkside Chronicles ainda existe muito espaço para histórias que podem ser contadas no período em que a Umbrella ainda estava na ativa. Assim como um icônico vilão, ou neste caso uma organização maligna, eles sempre podem encontrar uma maneira criativa de voltar. Albert Wesker foi dado como morto em Resident Evil 1, depois que ele teve aquele terrível encontro com Tyrant, mas isso não o impediu de retornar no futuro.

Rebecca Chambers é uma personagem bem peculiar: ela estrelou em seu próprio game e participou ativamente no RE original, mas depois disso acabou desaparecendo. Não existe nenhuma menção sobre seu paradeiro desde Resident Evil 1. Ela está viva? Ela aparece em Darkside Chronicles?

Tendo em vista que Darkside Chronicles cobre apenas os eventos de Resident Evil 2 e Resident Evil: Code Veronica, Rebecca Chambers não aparece em nenhum destes games. No entanto ao se falar na franquia RE nunca se sabe quando uma nova história irá surgir. Por exemplo, Jack Krauser, o inimigo de Leon em RE 4 teve muito de sua história revelada em Darkside Chronicles. Mas... vou dar uma dica, você certamente verá Rebecca em um novo game de Resident Evil.

E o Barry Burton onde foi parar?

Assim como a Rebecca, você provavelmente ouvirá falar dele em breve. Agora como você irá encontrá-lo ainda é um segredo.

Com Darkside Chronicles todos os games originais foram mostrados. Qual será o futuro da franquia no Nintendo Wii?

O Wii ainda carrega um monte de possibilidades de jogo. O gênero "tiro em trilhos" como em Darkside Chronicles tem sido usado na franquia há bastante tempo, mas só porque o console é ideal para este estilo de jogo. Mas tomando como exemplo RE 4: Wii Edition, dá para notar que existem muitos outros estilos de jogo que podem ser explorados. Agora qual o estilo de jogo que o próximo RE de Wii terá só o tempo vai dizer.

Existe algum plano para produzir um game tradicional de Resident Evil como o 4 ou o 5 no Wii?

Como a pergunta anterior, nós não podemos confirmar qual estilo de jogo estará presente no próximo título. No entanto com a descoberta de um novo nível de capacidade gráfica como é visto em Darkside Chronicles, o time de desenvolvimento está repensando sua posição em relação a criar um Resident Evil 5 no Wii. Mas mesmo este game não sendo confirmado, o time acredita nessa possibilidade, o que prova haver muito espaço ainda para desenvolver modos de jogo diferentes no Wii.

O gênero original de RE era chamado de "Survival Horror", mas conforme a série foi progredindo houve cada vez menos ênfase no horror e mais na ação cinematográfica. Será que RE voltará algum dia para seu conceito original?

Bem, houveram muitos estilos de jogo na franquia Resident Evil. A série Chronicles foca em tiro, Outbreak focava em Multiplayer e é verdade que RE 4 e 5 focam mais na ação do que seus predecessores. No entanto, o horror e estilos de jogabilidade que possam evoluir são essenciais para Resident Evil, portanto eu creio que possa haver sim o retorno ao tradicional Survival Horror no futuro. Eu só esperaria que isso fosse totalmente diferente do que você jamais viu na vida.

Recentemente foi comentado que a única coisa que faltou nos gráficos de Darkside Chronicles foi a alta definição. Você acredita que isso seja um impedimento ao nível de qualidade que a Capcom quer alcançar como uma produtora de jogos?

Como em qualquer console, nós queremos usar o máximo do que o sistema tem a nos oferecer. Não é só porque não há alta definição que isto seja um impedimento ao nosso nível de qualidade. Isso é só um desafio diferente, criar gráficos no Wii que sejam realmente incríveis, o que aliás eu acredito que conseguimos com Resident Evil: The Darkside Chronicles.

Atualmente você acredita que é mais fácil ou mais difícil para alguém entrar na indústria de games?

Eu diria que é mais ou menos a mesma coisa. Atualmente, os games se tornaram muito mais "Mainstream" do que era no passado. Por isso há muitas carreiras disponíveis para trabalhar com games e a indústria está constantemente se expandindo de diversas maneiras diferentes. Tudo o que é necessário é uma grande dose de dedicação e um desejo de continuar em frente, mesmo quando a coisa ficar difícil.

Na última década o desenvolvimento de games mudou muito. Antigamente era possível arriscar mais, tentar ser criativo na hora de produzir um game, mas hoje em dia tudo é planejado meticulosamente. Com projeções de vendas e pesquisas de mercado que muitas vezes decidem se um game pode ser produzido ou não. O que você acha disso? Você acha que hoje é possível ter mais liberdade criativa?

A Capcom sempre focou muito na qualidade de seus jogos produzindo a melhor experiência para os consumidores. Isso nunca mudou, independente da evolução da indústria de games. O custo para a criação de um jogo é muito mais alto do que no passado e por isso os jogos precisam mesmo ser meticulosamente planejados e pesquisados. No entanto, estes elementos servem apenas para fazer a experiência de jogo ficar ainda melhor. A criatividade não foi esquecida por causa de pesquisas e planejamento, isso só fez com que as ideias fossem usadas em produtos que foram bem pensados e executados. A Capcom nunca vai parar de ser criativa ou empurrar os consumidores até o limite do que eles podem esperar em um jogo de videogame.

O que você diria aos brasileiros que querem se tornar um criador de games?

Trabalhe muito e nunca desista. Um sonho de apenas o começo e depende você fazê-lo tornar-se realidade. NW

JAVIER HIDALGO

É um ex-traficante de drogas de Amparo no Amazonas. Líder da Sacred Snakes, um cartel envolvido com o mercado negro do tráfico de orgãos, Javier é conhecido por seu estilo de vida extravagante e é o principal elemento de uma missão do governo americano chamada Operation Javier.


KARTS ENVENENADOS, PISTAS MALUCAS, PILOTOS MONSTRUOSOS E VOCÊ NO CONTROLE DE TUDO
KART N' CRAZY
kart.ongame.com.br
SEJA UM VENCEDOR,
crie sua conta agora mesmo e receba10.000 gold para você turbinar seu kart!*
Cadastre-se através do endereço e ganhe!
www.ongame.com.br/kart/nintendo
*O valor de gold é válido para contas criadas até o dia 31/01/2010.

CONHEÇA OS PERSONAGENS



Frank

Poucas pessoas sabem disso, mas Frank não é o monstro malvado que todos pensam que ele é. Claro que é difícil acreditar nisso, julgando pelo seu tamanho e sua força. Dizem que o bondoso Frank se transforma quando esta atrás do volante.



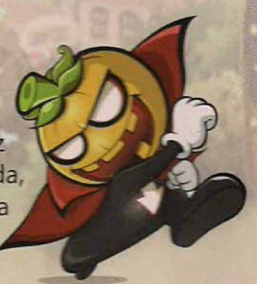
Bella

A princesa Bella tem um temperamento difícil de lidar, então tome muito cuidado com o que você vai falar em sua presença. Na pista de corrida não tem pra ninguém, ela corre como um ás do volante.



Kuri

Essa abóbora adora dar sustos em crianças e não resiste à um doce. Kuri é imprevisível, às vezes está feliz mesmo depois de perder uma corrida, outras, ele fará tudo para conseguir a vitória, mesmo que tenha que recorrer a truques sujos.



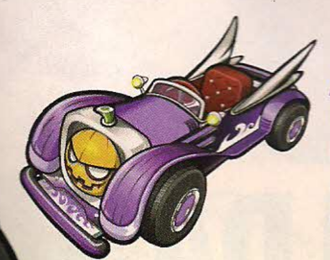
Morgana

No País Encantado, as bruxas não só voam de vassoura! Morgana é viciada em velocidade e não perde a oportunidade de desafiar quem quer que seja para uma corrida, mas cuidado, se você ganhar, ela poderá te transformar num sapo.



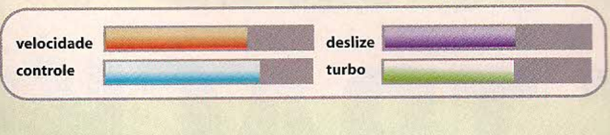
KARTS

Veja a lista completa de Karts no site



Abstrato

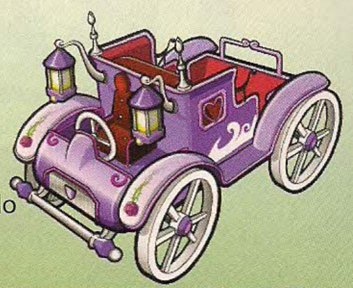
Inspirado num carrinho de brinquedo, possui chassi arredondado para uma grande velocidade.



Resplendor

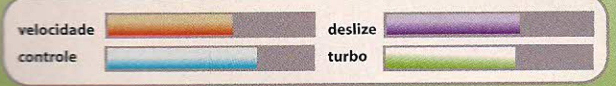
Esta máquina foi projetada para suportar grandes impactos.

velocidade
controle
deslize
turbo



Realeza

O projeto desta máquina foi inspirado na Carruagem Real.



Estrela Mágica

Esta máquina foi projetada para aqueles que buscam a maior velocidade.

velocidade
controle
deslize
turbo



www.ongame.com.br



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

O game do ano para o seu Nintendo DS acaba de chegar

– Rafael Quadros



Fique esperto que essa matéria traz para você todas as informações sobre a nova aventura de Link no Nintendo DS. Já vou despejar logo a informação mais importante, que rege toda a história e ajusta o ritmo do jogo: a princesa Zelda morre nos primeiros minutos da aventura! Ah, que notícia horrível! Mas calma! É a partir deste fato que a aventura segue seu rumo, pois a princesa vai ajudar o herói por todo o jogo - em espírito - para descobrir a verdade por trás de estranhos acontecimentos.

Se você leu a edição passada (NW#128), sabe que você controla, além de Link, o Phantom Knight, um daqueles guerreiros de armadura da aventura anterior, Phantom Hourglass. E é exatamente assim que a princesa Zelda ajuda o herói de Hyrule: o espírito dela controla o Phantom e ela pode, assim, ajudar o garoto de diversas formas diferentes.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks é uma espécie de sequência direta de Phantom Hourglass. Quem jogou o game anterior sabe que, no final da aventura, Link e Tetra partem em busca de New Hyrule. Ao chegarem em um continente inexplorado, começam a construção da cidade. 100 anos depois, chegamos aos eventos de Spirit Tracks. Na terra que hoje é chamada de Hyrule, seus habitantes tiveram que lidar com o maligno Demon King, com a ajuda dos espíritos da terra. A besta não foi morta, mas foi abduzida com correntes e grilhões e enterrada no mundo subterrâneo. Esses grilhões estenderam a terra de Hyrule em quatro direções diferentes e se tornaram os Spirit Tracks, que a população passou a utilizar como trilhos de trem.

Na abertura do jogo, Link - um engenheiro aprendiz - vai ao castelo da princesa Zelda para uma cerimônia de graduação onde ele receberá a honra de Engenheiro Real pela própria princesa. Junto com a recompensa por seus serviços a princesa lhe dá um bilhete, alertando o garoto sobre o suspeito Chanceler Cole. No bilhete, ela pede que Link siga por um caminho secreto e a encontre em segredo. Ela pede ajuda para investigar o súbito e misterioso desaparecimento dos Spirit Tracks.

Zelda então dá a Link novas roupas - o tradicional traje verde - para confundir os guardas.



QUEM É QUEM

LINK é o herói da série. Ele começa o jogo como um engenheiro de trens aprendiz de Alfonzo, o Engenheiro Real. Ao se envolver com Zelda, ele percebe que tem de ajudá-la a desvendar os mistérios da Tower of Spirits.

ZELDA é a princesa de Hyrule, e descendente direta da princesa de Wind Waker. Ela é morta no começo do jogo pelo chanceler Cole, mas seu espírito permanece vivo, mesmo que apenas Link possa vê-la. O espírito dela entra na armadura dos Phantom Knights, e assim ajuda o herói.



CHANCELER COLE
Esse baixinho mau-encarado é um líder político de Hyrule e o vilão do jogo. Seu objetivo é ressuscitar o maligno Demon King. Ele tem um par de chifres na cabeça, a habilidade de levitar e poderes mágicos.

ANJEAN
Membro do povo conhecido como Locomo, o protetor da Tower of Spirits. Ela é tão velha quanto as colinas de Hyrule, e tem a sabedoria das eras.
Anjean instrui Zelda a seguir viagem com Link para verificar o que acontece na Tower of Spirits. As semelhanças entre ela e Tetra podem não ser mera coincidência.

A primeira missão de Link é conseguir tirar a princesa do castelo sem que os guardas percebam. Você controla Link diretamente com a Stylus como em Phantom Hourglass, e para controlar Zelda você toca um ícone em espiral conectado a ela e desenha o caminho que quer que ela siga. É um pouco complicado no começo, mas essa primeira missão funciona bem como um tutorial para o resto da aventura.

Saindo do castelo você encontra Alfonzo, o cara que treinou Link como seu aprendiz. Alfonzo conta que já defendeu o reino de Hyrule como um soldado, mas por alguma razão ele abdicou da posição. De qualquer forma, ele ajuda Link e Zelda a escapar em um trem na direção da Spirit Tower, em busca de explicações. Mas o esperado acontece: os trilhos desaparecem bem debaixo do trem, que colide furiosamente. Depois disso o Chanceler Cole aparece, e revela sua verdadeira face quando envia seu capanga para cuidar do grupo. Ele cuida dos dois caras, e em seguida da princesa Zelda.

Enquanto a princesa está caída, seu espírito flutua como uma fada, seu corpo inconsciente é levado por Cole. Quando Link acorda ele está no castelo de Hyrule, com o espírito de Zelda flutuando ao redor dele. Ela percebe que está morta - e que apenas Link pode vê-la - e ajuda o herói a encontrar sua espada. E logo depois, a dupla parte em direção à Spirit Tower, na tentativa de ressuscitar a princesa.

ESCALANDO A SPIRIT TOWER

O plano de Cole é usar o corpo de Zelda para trazer o Demon King de volta à vida. E o que o herói deve fazer para evitar isso? Restaurar os Spirit Tracks. Sem os grilhões que o aprisionam, o Demon King não poderá ser contido. Para restaurar os trilhos você deve subir pelos andares da Spirit Tower, que está quebrada em diversos segmentos, e pegar os Stone Maps. A sábia da torre está usando toda sua força para segurar a base da torre, dando a oportunidade de subir pelo primeiro nível dela.

Nessa primeira área, você descobre como fazer a princesa Zelda possuir os Phantom



Knights. Você primeiro deve coletar as Tears of Light, que permitem que você energize sua espada e consiga desativar o Phantom para que a princesa assuma o controle do fortão. Isso é muito bacana, porque é a primeira vez que Zelda participa ativamente da aventura. Você terá que trabalhar em conjunto com ela para resolver os quebra-cabeças e abrir os baús e portas.

Zelda Spirit Tracks conserta alguns probleminhas de Phantom Hourglass, como por exemplo uma das maiores reclamações dos fãs: o templo principal tinha que ser navegado sempre desde o início para chegar à próxima parte, o que consumia bastante tempo e era uma tarefa tediosa. Felizmente, em Spirit Tracks há uma escadaria na entrada da Spirit Tower que permite que você suba diretamente ao último nível que acessou. Outra mudança é que agora você não precisa desenhar círculos para a "cambalhota" de Link, executando o comando com um simples toque duplo no canto da tela.

A mais nova aventura de Link e Zelda promete, e muito. A história é bem desenvolvida e o jogo tem tudo para ser um sucessor à altura de Phantom Hourglass. Com novidades como o Whirlwind, a participação ativa da princesa Zelda e o sistema de trens, trilhos e elementos clássicos como Dungeons elaboradas, chefes imensos e muitos, mas muitos Pieces of Heart para encontrar, The Legend of Zelda: Spirit Tracks une o antigo ao novo em um jogo completo, envolvente, e imperdível. NW

ALFONZO
Ele é um mestre engenheiro de trens, e mentor de Link. Alfonzo já foi soldado e defendeu Hyrule, mas por razões desconhecidas abandonou o exército. Foi ele que descobriu que os Spirit Tracks estão desaparecendo e por isso resolve ajudar Link e Zelda.

MALLARD/DEMON KING
Antes da chegada de Link a Hyrule, uma batalha foi travada entre os espíritos do reino e o temível Demon King. Mas ele não foi destruído, e sim aprisionado no submundo com correntes que se tornaram os Spirit Tracks. Cole planeja destruir todos os Spirit Tracks para libertar este terrível vilão. Seria ele o novo Ganondorf Dragmire?

NIKO retorna de Wind Waker e se passam 100 anos depois de Phantom Hourglass. Isso significa que o vovô é muito mais velho do que parece em Spirit Tracks. Quando Link visita Niko no jogo, é visível na sala um retrato do personagem enquanto ele era garoto.

HISTÓRIA E CULTURA JUNTOS



SÉRGIO ROMA

Idade
28 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

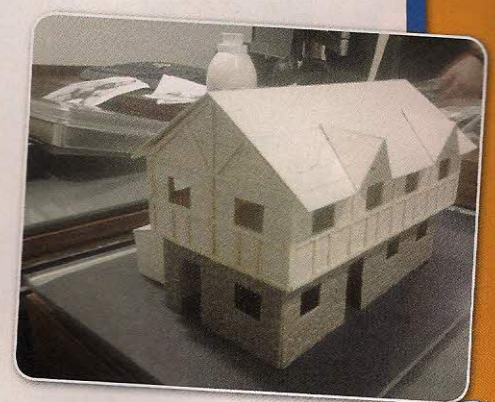
Quais trabalhos você realiza em paralelo ao curso da SAGA?
Eu sou Ilustrador e tratador de fotos freelancer. Também sou fundador da Guilda dos Armoreiros, onde faço réplicas de armas e armaduras medievais.

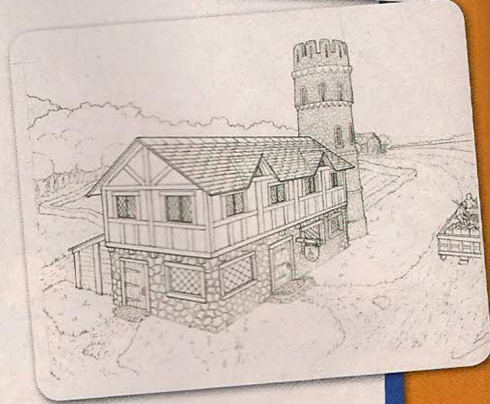
Quando e como você começou a se interessar pela cultura medieval?
Desde criança, já desenhava cavaleiros de armadura e castelos, lia Conan, Asterix e outros quadrinhos de capa e espada. O interesse só cresceu desde então. Acho que a cultura medieval deve estar no meu sangue.

Por que você deseja entrar na área de games?
A minha geração nasceu e cresceu com o videogame, sou aficcionado por eles e pelos jogos de RPG de mesa, gosto muito de fazer "character design". A indústria de games é um prato cheio para juntar tudo isso.

Você pretende relacionar os seus trabalhos medievais com o curso da SAGA na criação de games?
Com certeza. Quero usar meus conhecimentos em armas e armaduras medievais para criar personagem e cenários durante o curso. Já comecei fazendo a taverna medieval nas aulas de cenário.

Além de produzir peças medievais, você estuda também a cultura medieval? Acha que esse conhecimento pode te ajudar no ramo dos games também?
Eu tenho estudado a Idade Média desde que comecei a fazer armaduras, em 1999. Na área de games, na vertente dos jogos de fantasia medieval, esse conhecimento agregaria muito na criação de ambientações mais realísticas, mais palpáveis. Eu não gosto muito de armas colossais e armaduras cheias de espetos. Um bom exemplo disso são os designs do Senhor dos Anéis, em que eles fizeram uma mescla perfeita do histórico com o fantástico usando o conhecimento de especialistas em armas e armaduras.



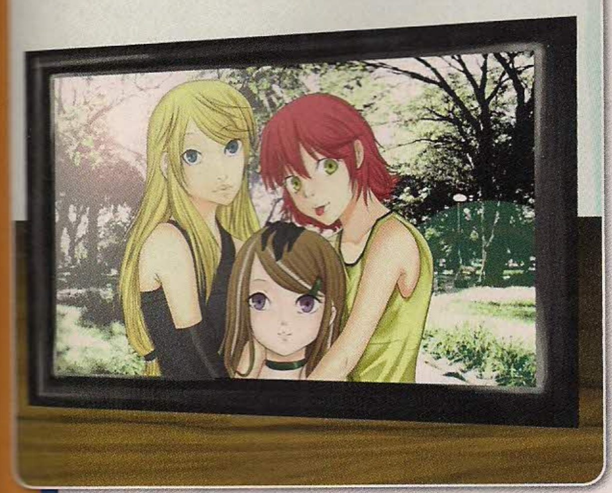


Qual área você mais se identificou e qual você mais deseja aprender no curso da SAGA?
A modelagem em massa é a que mais me identifico, pois adoro miniaturas e bonecos. Ter a oportunidade de fazer os meus próprios personagens é muito legal. A parte de 3D é a que mais desejo aprender, sempre tive a curiosidade de mexer com isso, e pelo que já aprendi durante o curso, gostei muito das possibilidades que o Maya oferece.

Quais seus projetos e sonhos futuros?
Gosto muito do meu trabalho na Guilda dos Armoreiros e nunca fui muito de projetar meu futuro, sou mais de viver o presente. Mas tenho vontade de trabalhar em algum estúdio no exterior na área de criação. Isso não significa que eu iria recusar se fosse no Brasil.



FUTURA ARTISTA DIGITAL



Como você começou com a pintura digital?
Observando artistas que eu gosto, comecei a me empenhar para tentar chegar no nível deles. Treinei muito e continuo treinando.

Quais as principais dificuldades para quem quer começar?
Treinar sem uma tablet (mesa digital). Ela não é essencial, mas facilita muito o processo de pintura.

Quais as dicas você daria para quem está começando?
Treine sempre que puder, pois a prática leva à perfeição. Não tenha medo de combinar cores incomuns, como, por exemplo, misturar um roxo na pele. Quanto mais cores, mais realista fica a pintura.

Qual software você usa para suas pinturas? Fale um pouco mais dele.
Uso na verdade 3 softwares diferentes: Paint Tool Sai, Adobe Photoshop CS3 e Open Canvas. Tenho mais facilidade e pratica com o Photoshop, que é um bom programa, mas suas limitações para pintura digital são muitas, uma vez que é um software feito especialmente para edição de fotos. O Paint Tool Sai é muito parecido com o Photoshop, porém, tem mais ferramentas para facilitar a pintura digital, pois é um programa feito especialmente para isso. No caso do Open Canvas, é um programa que facilita a mistura de cores, deixando a mesclagem mais bonita.

Qual a importância da arte digital que você enxerga para o mercado, tanto de games, quanto outros?
A arte digital é como a arte tradicional, utilizada como meio de propaganda ou até mesmo para que o artista possa se expressar. Uma arte digital bem feita atrai público, em qualquer área que seja.

Quais artistas mais te influenciam?
Tetsuya Nomura, designer de alguns personagens do jogo Final Fantasy, Dianae e Artgerm (ambos do Devianart), além de Katsura Hoshino, desenhista do mangá D. Gray-Man.

O curso na SAGA influenciou de alguma forma na sua experiência com arte?
Com certeza. O curso é muito bem estruturado e tem ótimos professores. Apesar de eu já pintar digitalmente antes de entrar no curso, minha melhora foi perceptível. Sou muito grata à SAGA e aos seus profissionais.

Quais seus projetos e sonhos futuros?
Pretendo me tornar ilustradora e designer de games, já estou a procura de lugares e projetos para participar, mas por enquanto estou só atuando como freelancer.

NATÁLIA RODRIGUES

Idade
18 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

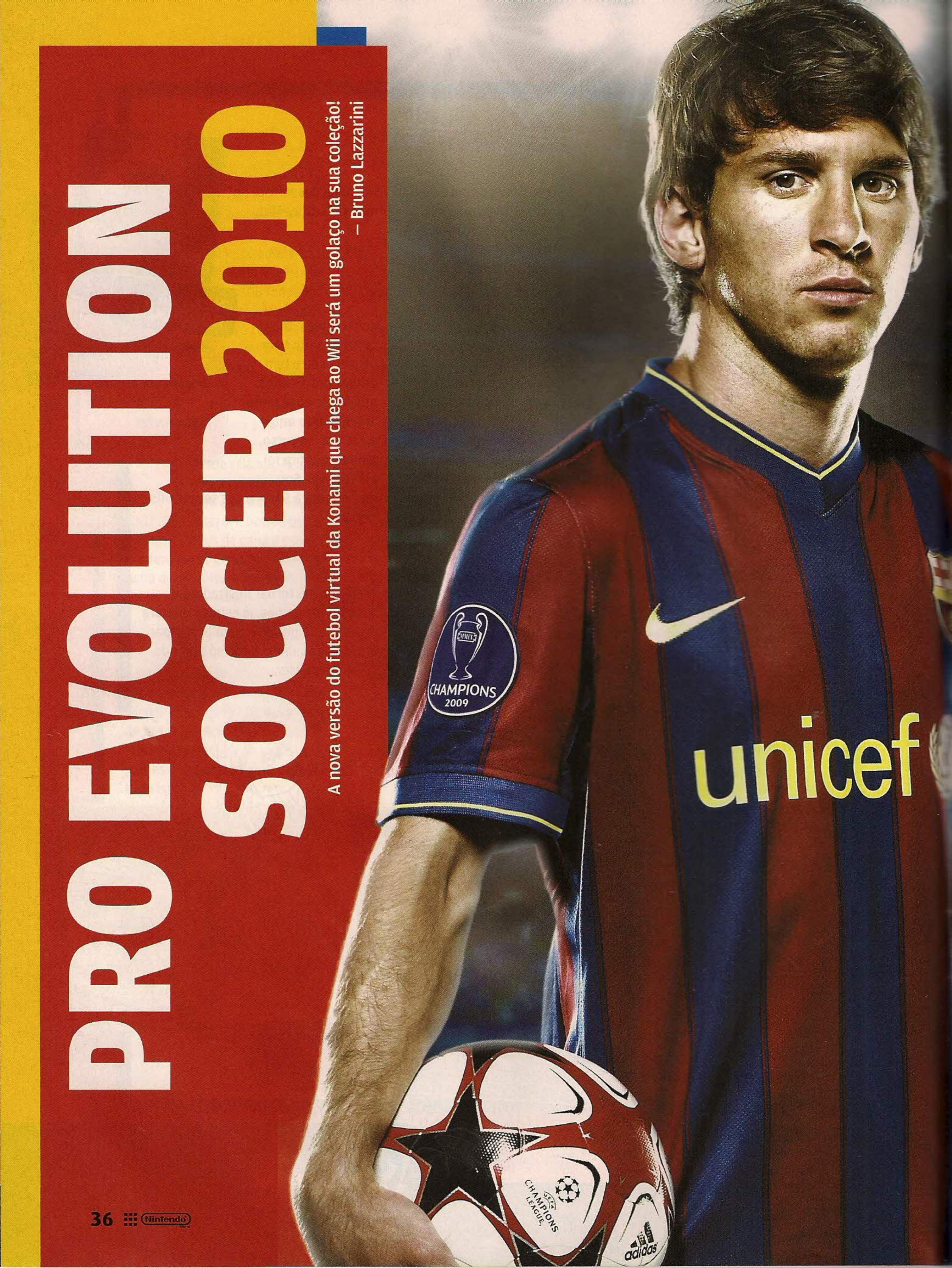




PRO EVOLUTION SOCCER 2010

A nova versão do futebol virtual da Konami que chega ao Wii será um golaço na sua coleção!

– Bruno Lazzarini



Nós moramos no país do futebol. Fato. Por mais que você tente, é impossível viver no Brasil e não saber nada sobre o esporte trazido para nós pelos ingleses. Dizer que Pro Evolution Soccer 2010 é o máximo em futebol virtual é só chover no molhado. Dizer que de tanto sucesso que faz só concorre com FIFA 10 (NW#128) também é! Agora apesar de PES ganhar versões para a maioria dos consoles de última geração no Wii a coisa é totalmente diferente. Quer saber o porque? Então vamos lá!

APRENDA UMA OUTRA FORMA DE JOGAR

A mecânica da versão Wii é completamente diferente de qualquer jogo de futebol existente. A inspiração da jogabilidade diferenciada veio de jogos como Warcraft e Age of Empires, os chamados RTS (Real Time Strategy, ou Estratégia em Tempo Real) e por isso o PES de Wii é o game onde você tem o maior controle sobre o time, e não só sobre o jogador.

É verdade que aprender essa nova jogabilidade pode ser um pouco difícil no começo, mas os mais persistentes com certeza serão recompensados com uma jogabilidade sem igual. Há vários tutoriais ensinando aos futebolistas de primeira viagem e para facilitar nas opções de idioma há como escolher o português que apesar de ser o de Portugal quebra um bom galho. Os efeitos sonoros do jogo também são muito bons, assim como a trilha sonora com bandas conhecidas como Kaiser Chiefs e Keane.







OS DRIBLES, ainda são aqueles que você conhece, mas a versão de Wii oferece uma jogabilidade única

HISTÓRIA DO FUTEBOL DA KONAMI NO MUNDO NINTENDO

A Konami possui uma grande tradição em jogos de futebol, mas poucos conhecem a trajetória da empresa nos consoles Nintendo. Por isso, resolvemos mostrar aqui os pontos mais importantes:

Konami Hyper Soccer

Plataforma: NES

Lançamento: 1991

Apesar de não possuir contador de tempo e nem um placar como quase todos os outros jogos do gênero quando foi lançado, o Hyper Soccer fez bastante sucesso e foi a inspiração para a criação do famoso International Superstar Soccer que viria 3 anos depois.



International Superstar Soccer

Plataforma: SNES

Lançamento: 1994

Com uma estética mais real e movimentação impressionante para a época, o game produzido pela KCEO (Konami Computer Entertainment Osaka) elevou os games de futebol a outro patamar. O sucesso foi tão grande que no ano seguinte foi lançada uma versão revisada e melhorada em todos os aspectos, o ISS: Deluxe. Quem não se lembra de marcar gols com o craque Allejo? >>

DETONANDO COM SEUS Mii



Um dos elementos mais divertidos da versão Wii de PES 2010 é a possibilidade de jogar com seus Mii. Sim, você pode usar aquela sua caricatura e colocá-la dentro do jogo. Claro que se você for muito criativo ainda pode fazer o download de Mii famosos como o Seu Madruga ou o Michael Jackson. E ver um deles driblando o Messi é simplesmente hilário! Como diriam por aí: "Não tem preço!"

Graficamente o jogo também não decepciona. A modelagem dos jogadores é bacana e ficou, digamos, acima da média no Wii, mas a torcida ainda está bem mal feita. Isso é algo que eles precisam mesmo melhorar no PES 2011!

As particularidades de PES 2010 garantem um apelo para os que ainda não se aventuraram no futebol de Wii. Se você possui o game para algum outro console, não se iluda: esse aqui é completamente diferente! A versão do Wii é tão única que fica difícil fazer uma comparação sem cair no gosto pessoal. Há quem prefira a maneira clássica de se jogar, mas o desafio de reaprender do zero o que estamos acostumados a fazer há mais de 10 anos é, no mínimo, interessante. São jogos com qualidades e defeitos tão distintos, que ao invés de competirem, se completam.

BASE SÓLIDA PARA POUCA EVOLUÇÃO

As novidades de PES 2010 em relação ao 2009 são poucas, mas são bem-vindas. Por exemplo, no novo sistema de cobrança de faltas, utiliza-se o Wii Remote pra colocar efeitos na bola. Claro que este efeito depende do jogador escolhido, se ele tem ou não aptidão para bater faltas. Outra novidade é o sistema "Play Energy" dos personagens, que é representado por duas barras. A primeira contabiliza o cansaço do jogador na partida e a segunda o tempo que o jogador consegue dar aquele "gás" no momento necessário. Isso evita que os famosos "apelões" fiquem jogando só com os melhores jogadores do time o tempo inteiro.

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO



A CBFDV (Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual) é uma organização sem fins lucrativos que tem o intuito de unificar os campeonatos que ocorrem no país, a fim de padronizar e promover competições de futebol digital.

Fundada no ano de 2005 em Brasília, a CBFDV possui mais de 6 mil jogadores federados e esse número não pára de crescer. Também pudera: os campeões são selecionados a representar nosso país no WCG (World Cyber Games) disputando contra os campeões europeus de PES e ganhando uma "bolada"! Neste ano, os campeões brasileiros enfrentaram adversários na França e mostraram porque o Brasil é o país do futebol: Marcos "Cabeça" venceu o belga "Jinxy" por 4 a 3 e se consagrou campeão mundial de PES 2010. Gustavo "Cruel " também detonou seu adversário, o vice-campeão europeu "Superdinho" por 3 a 2, o que lhe rendeu o título do 3º lugar do mundo! Para ter mais informações é só dar uma olhada no site: http://www.cbfdv.com.br.

International Superstar Soccer 64



Plataforma: Nintendo 64

Lançamento: 1996

A expectativa pela versão de Nintendo 64 era grande e não decepcionou. Como o N64 tinha entrada para 4 joysticks, dispensando os adaptadores que eram raros na época. ISS 64 era o jogo perfeito para se divertir com a galera.

International Superstar Soccer 98

Plataforma: Nintendo 64

Lançamento: 1998

Estrelando o Valderrama na capa, a seqüência de ISS64 começou a sofrer com a concorrência de Winning Eleven. Uma seqüência ainda foi lançada depois, o ISS 2000, mas fez pouco sucesso devido à iminente morte do N64 e da popularidade do console da Sony na época.

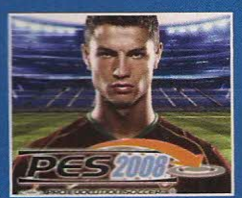


World Soccer Winning Eleven 2008 (PES 2008)

Plataforma: várias

Lançamento: 2007

Quem diria que os próprios japoneses teriam problema com o nome de seus jogos? Imagina só um jogo chamado Winning Eleven 11. Traduzindo, seria algo parecido como "Os 11 vencedores 11". Estranho, não? Então eles escolheram usar o ano pra definir as versões. Os Estados Unidos já tinham começado a fazer isso e a Europa também embarcou na brincadeira: finalmente dava para entender a nomenclatura da série. World Soccer Winning Eleven 2008 (PES 2008) foi lançado também para diversos outros consoles.



Winning Eleven Play Maker 2008 (PES 2008)

Plataforma: Nintendo Wii

Lançamento: 2007

Por conta das possibilidades únicas proporcionadas pelo Wii Remote, outro time ficou com a tarefa de produzir PES para o Wii. Apesar da ver-

PLAY ENERGY, é um modo exclusivo do Wii que impede que os "apelões" usem os melhores jogadores para ganhar a partida.

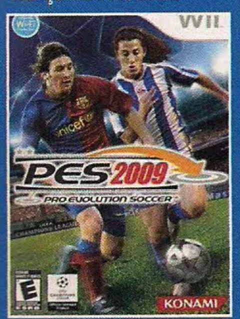
são do console da Nintendo ser completamente diferente das outras, o jogo passou a ser batizado como Pro Evolution. Por isso, muita gente talvez tenha comprado gato por lebre.



Pro Evolution Soccer 2009

Plataforma: Várias

Lançamento: 2008



Este ano infelizmente o DS ficou de fora. De resto, PES 2009 é apenas uma evolução da versão anterior. Mas isso não está sendo suficiente: a EA está dando passos muito largos na produção do FIFA, enquanto PES está ficando meio parado no tempo. Mas a Konami está tentando dar a volta por cima e, nessa disputa pelo melhor título de futebol do ano quem sai ganhando somos nós, os jogadores.

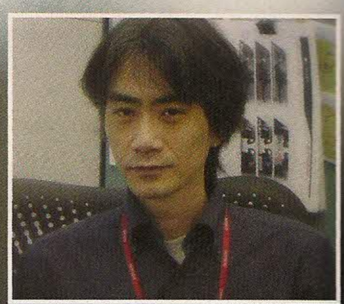
BATE-BOLA

Confira a conversa com Akiyoshi "Greyhound" Chosokabe o produtor de Pro Evolution Soccer no Nintendo Wii.

O game esteve fora do Nintendo Wii por alguns anos, isso tem a ver com o Wii Remote?
Os produtores de PES sempre quiseram lançar os games em todos os formatos possíveis. Quando o Wii foi anunciado, seu conceito único e suas especificações instantaneamente chamaram a minha atenção. Eu lembro que eu e meu time de desenvolvimento estávamos muito empolgados com o potencial deste novo console. E realmente, o controle inovador foi o fator fundamental para a criação da versão Wii de Pro Evolution Soccer.

Como você decidiu desenvolver uma jogabilidade baseada no sistema de pointer da versão Wii?
Nós tentamos muitas possibilidades. De um conceito simples passamos para outros. Nós tinhamos 2 objetivos: o primeiro era ser diferente dos outros PES e o outro era oferecer ao consumidor uma experiência realista em um simulador de futebol. Sendo assim, nós exploramos cada uma das possibilidades e chegamos ao sistema pointer que alcançava os dois objetivos.

Em quais aspectos o PES 2010 está melhor do que o 2009?
Nos esforçamos muito para fazer a jogabilidade mais sofisticada. Uma das novidades que mais chamou a atenção foi a introdução do elemento "Play Energy" (barra de energia do jogador). Não importa o quanto um jogador seja bom, ele ficará cansado quando correr por longas distâncias. Por isso você não pode mais apenas correr no nível máximo eternamente. Isso acontecia nas versões anteriores quando um bom jogador fazia os dribles, e dava uma arrancada, o chamado "Pull Dribble", ia o campo inteiro quase que sem parar. Nós achamos que isso não era muito realista. Então resolvemos trazer este aspecto do game mais próximo ao futebol real. O "Play Energy" é uma espécie de energia instântanea que vai se esvaindo enquanto o jogador corre com a posse de bola. Isso tem um efeito adverso no jogador. Quando o "Play Energy" acaba, os jogadores tendem a perder a posse de bola mais facilmente.



Colocar toda a liga européia no game foi difícil? Qual foi a situação no caso do PES 2010?
Nós queríamos assegurar o máximo de times e ligas possíveis, mas obter as licenças não é algo muito fácil. Conseguimos este ano as licenças da UEFA e acrescentamos nas plataformas desta geração.

Vocês pensaram em incluir times latino-americanos?
Sim, nós pensamos. No entanto, até o momento as negociações ainda não renderam frutos.

Quais são as novas alternativas que temos na versão para o Wii?
Um novo sistema de tiro de meta que dá aos usuários um ângulo melhor por trás do jogador. Você pode mirar usando o pointer e chutar. Isso com certeza aumenta a diversão nos chutes.
E este ano a UEFA Champions League está integrada ao modo Master League. Além disso, existe a função My Team que permite aos usuários formarem times apenas com os Mii. E você poderá usar o time online também.

O que achou de saber que a concorrência adotou o seu sistema de jogo?
Quando eu era criança o Japão tinha a reputação de ser um país "bom em copiar algo, mas ruim em inventar coisas originais". Agora eu trabalho para a indústria de games e ver o sistema que eu inventei ser adotado pela concorrente, faz com que eu me sinta honrado e nostálgico.

Publicado originalmente na Club Nintendo Magazine, Set. 2009, México



BALADA DJ HERO

Dupla de DJs da cena nacional analisa o mais novo jogo musical da Activision
— Paula Romano



Simular. O ser humano adora isso. Se der uma olhada no dicionário a palavra se refere à: Dar aparência de realidade (àquilo que não a têm); Aparentar-se; Disfarçar; Dissimular... Ou seja, tudo aquilo que poderia ser, mas que na verdade não é. Se formos falar de simulador de games, então, a infinita discussão vai parar em carros, barcos, aviões, motos, guerras, música. Opa! Música. É exatamente aqui que nós queremos chegar.

Jogos musicais. Primeiro veio a guitarra, depois a bateria, um baixo, um microfone e agora um controle que imita uma pick-up de DJ. Pegando o embalo de Guitar Hero, a produtora Activision preparou um jogo musical para baladeiro nenhum botar defeito: DJ Hero, para surpresa geral, é muito melhor do que poderíamos imaginar. Entre algumas horas destrinchando o game sob sons de remixes caprichados em frente ao LCD de 50 polegadas da nossa querida sala de jogos (sim, toda a redação de games tem uma!) nós pensamos: "Epa! Não dá para falar de música eletrônica sem conversar com gente que conhece essa realidade".

E, foi por isso que, para não entrar no mérito sem critério, fomos atrás de uma dupla de DJs que vivem entre mixers e scratches reais para nos contar a sua reação ao brincar e manejar a pick-up de plástico cheia de botões coloridos.

Amigos desde a infância, Lucio Moraes e Yuri Chix formam o projeto de música eletrônica DATABASE, que está na ativa desde 2007 e já ganharam o mérito de ser "um dos melhores nomes da música eletrônica brasileira da atualidade". Foi em um sábado quente que pela primeira vez colocaram as mãos em DJ Hero. Após uma maratona tocando em duas baladas seguidas da noite paulistana – o Club Vegas e o

OS DJS DE VERDADE e os "robôs" do Daft Punk

Foto: Veronica Huang

Glória - Lucio abriu seu requintado apartamento em Santana para papear com a gente sobre música e simulação.

Embalados por referências musicais que passeiam por nomes como Daft Punk, Chemical Brothers, Justice, Fatboy Slim, entre outros os dois artistas quando sobem às pick-ups embriagam os visitantes com uma mistura de electro, house, rock e Dub. "Não tem como definir o nosso som, é um mistura de vários ritmos, de várias influências", comentou Lucio.

Lucio se refere à seu comparsa Yuri como sendo o DJ cabeça do projeto, e ele parece mais tecnológico mesmo, afinal não largou a pick-up do DJ Hero, desde que pôs às mãos nela. "Me arrependo de não ter trazido um Wii lá de fora, quando estávamos em turnê pelos EUA, onde passamos várias noites no hotel tirando longas partidas de Wii."

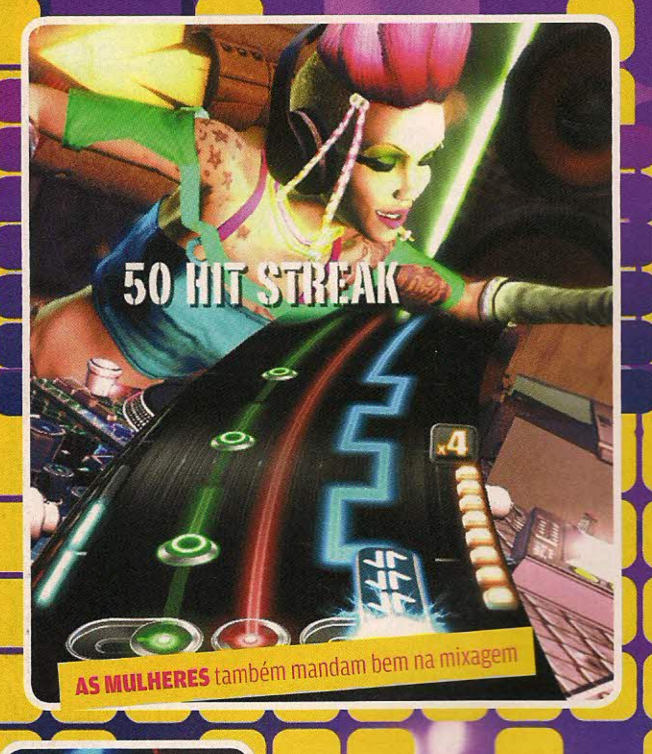
Obviamente, como já foi dito aqui, a pick-up tanto a do game quanto a de verdade são simuladores musicais, mas há diversas diferenças entre uma e outra. Na Pick Up real é exigido o poder criativo de quem comanda toda a parada. Do DJ depende o bem estar e a descontração de todos. Neste trabalho um bom resultado é fundamental para tornar-se famoso. E os meninos do DATABASE, entendem bem disso.

Sem nem se quer imaginar que um dia estariam em cima dos palcos, os garotos da zona norte de São Paulo começaram sua carreira despretensiosamente tocando em festas de amigos. E a coisa foi crescendo. Aos poucos das festas intimistas passaram a experimentar os clubes noturnos. "Os convites foram aparecendo e de 2007 para cá, já tocamos em todas as casas noturnas de São Paulo, em mega eventos como o Tim Festival, Festival Häagen-Dazs, Chemical Music Festival, entre outros. Também já nos apresentamos fora do país", explica Yuri, que quase nem se lembra quais são as casas noturnas que já passou.

O DJ Hero quer passar ao jogador um pouco dessa sensação da realidade, mas claro, sem deixar de lado o fato de ser um game. E a dupla de DJs sacou bem isso. "Ah! Não tem comparação. Você até consegue ter uma noção básica de como é manejar uma pick-up de verdade, mas é uma noção bem remota. Aqui é diversão mesmo. E põe divertido nisso", revelou Yuri.

Depois de algumas horas jogando DJ Hero, a entrevista chegou ao fim. Afinal, os dois tinham que se preparar pois naquela mesma madrugada de sábado, eles enfrentariam um público de 25 mil pessoas na maior festa open air do





AS MULHERES também mandam bem na mixagem


GRANDMASTER FLASH é um maiores DJs do planeta





país, a XXXPERIENCE, que aconteceu em uma fazenda na cidade de Itu, interior de São Paulo.

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM HERÓI DAS BALADAS

A premissa de DJ Hero funciona como os zilhares de jogos musicais que existem por aí: siga a sequência, aperte os botões e faça seus amigos na sala dançarem com você. Os comandos do jogo funcionam de uma maneira simples, mas a margem de aprendizado inicial é tão alta quanto de qualquer outro jogo musical, ou seja, você é obrigado a jogar todo um tutorial antes de sair por aí mixando qualquer música. Pode parecer fácil a princípio, mas dar scratches, fazer mixers e apertar os botões coloridos ao mesmo tempo exige certa concentração e coordenação.

A ordem das músicas funciona como em um set, então você vai tocando em sequência, e se escolher só ouvir sem manejar no periférico também é possível. Mas não pense que logo de cara o Set List será liberado para você, pois como em todo bom game é preciso conquistar o direito as novidades. Assim, conforme você vai se saindo bem nas fases acaba adquirindo uma pontuação que lhe dá direito a algumas estrelas que "liberam" outros níveis, novas músicas, itens e personagens. Sim, você começa com uma galeria limitada de personagens e conforme avança acaba tendo a chance de escolher e tocar com personalidades famosas do universo da música eletrônica como Grandmaster Flash, Jazzy Jeff e o próprio Daft Punk.

Talvez o elemento mais divertido de DJ Hero seja a forma como as músicas funcionam. São todas em versus ou seja sempre duas músicas mixadas, onde você pode utilizar até 4 pick-ups, 3 pick-ups e uma guitarra ou o que lhe vier a cabeça. Definitivamente, DJ Hero é o tipo de game para chamar os amigos para uma pizza em casa e fazer uma festa, como em outros jogos musicais. Só que claro, este tem mais a pegada da balada e é um prato cheio não só para quem quem curte Rock, mas sim para quem quem gosta de Rock, Eletro, Pop e um monte de gêneros musicais todos ao mesmo tempo. NW



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: FreeStyle Games
Desenvolvimento: Activision
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 9
Som: 9
Jogabilidade: 9
Diversão: 9
Replay: 8


NOTA 8.5



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

QUEM SEGUIU A SÉRIE CRYSTAL CHRONICLES DESDE O SEU SURPREENDENTE COMEÇO NO GAME CUBE ATÉ O RECENTE ECHOES OF TIME PERCEBE UMA COISA EM COMUM ENTRE OS JOGOS: tecnicamente ele são muito bons, com um combate e progressão interessantes e ótima música, mas com histórias meio sem graça. Não ajuda o fato de que o seu personagem é criado por você, sem qualquer personalidade (com exceção de Ring of Fates), o que serve para distanciar ainda mais a série do nome "Final Fantasy", que quase sempre tem personagens bem definidos.

No entanto, o universo de Crystal Chronicles é detalhado e vibrante, com uma história rica e interessante, com potencial para ser o cenário de um jogo épico. A franquia precisava de um jogo que explorasse mais a sua mitologia com uma história mais focada e com um protagonista carismático. E para sorte dos fãs, The Crystal Bearers parece ter sido feito para responder à essas demandas.

MIL ANOS DEPOIS, UM NOVO COMEÇO

The Crystal Bearers começa mil anos depois do primeiro Crystal Chronicles. Sem a ameaça constante do miasma, a civilização evoluiu, com navios voadores e outros avanços tecnológicos bélicos como

INFO

Plataforma:
Wii

Produção:
Square Enix

Desenvolvimento:
Square Enix

Gênero:
RPG de ação

Lançamento:
26 de dezembro de 2009 (Estados Unidos)

Expectativa:
Alta

armas de fogo suplantando magia, que foi colocada fora da lei pela raça dominante, os Lilties. Mas de qualquer modo magia é algo raro, e apenas alguns poucos conseguem usá-la através do poder dos cristais: essas pessoas são chamadas de Portadores do Cristal (os Crystal Bearers do título).

Layle, o personagem principal é um desses Portadores. Através de um cristal alojado no seu rosto, ele controla o poder da gravidade, e no início do jogo ele já é um herói estabelecido, já tendo passado por inúmeras aventuras: ao contrário da maioria dos protagonistas de RPG, ele é experiente e sabe usar os seus poderes. Em sua aventura ele é seguido por Belle, uma garota da raça Selkie, que diz ser uma jornalista, e acompanhado pelo seu parceiro Keiss, um mercenário à serviço do exército Lilty.

Apesar de ser acompanhado por outros personagens, você apenas controla Layle. O começo do jogo é uma sequência de tirar o fôlego, aonde Layle salta do seu pequeno avião em direção a um navio voador em pleno ar, e, em queda livre, usa uma metralhadora para derrubar os inimigos alados. Essa parte serve apenas como uma introdução ao controles, aonde o movimento é automático e você apenas mira, quase nem usando os poderes gravitacionais do personagem.

Depois de pousar no navio voador Alexis, Layle encontra um misterioso personagem da raça Yuke, supostamente o último da sua espécie, que é também um Portador do Cristal. Ele tem estranhos poderes que manipulam o espaço criando portais, e é habilidoso o suficiente para lutar de igual para igual com Layle. E assim, ele embarca em uma aventura à procura de revanche e respostas. O Yuke diz se chamar Amidatelion, e é um mistério para os fãs da série: teria ele (ela?) alguma relação com o personagem Amidatty do primeiro Crystal Chronicles?

Após esses eventos dramáticos, temos controle do Layle em terra firme, e nota-se o porquê do Wii ser a plataforma escolhida para esse jogo: uso do controle remoto do Wii é o perfeito para os poderes gravitacionais do protagonista, usando o botão B para agarrar qualquer objeto ou mesmo pessoas na cidade.

Neste ponto, percebe-se o quanto Crystal Bearers é diferente dos outos jogos da série Crystal Chronicles: existe uma ênfase muito maior em combate, e a ação é bem mais rápida do que os outros jogos, que tinham um passo mais lento, deliberado.

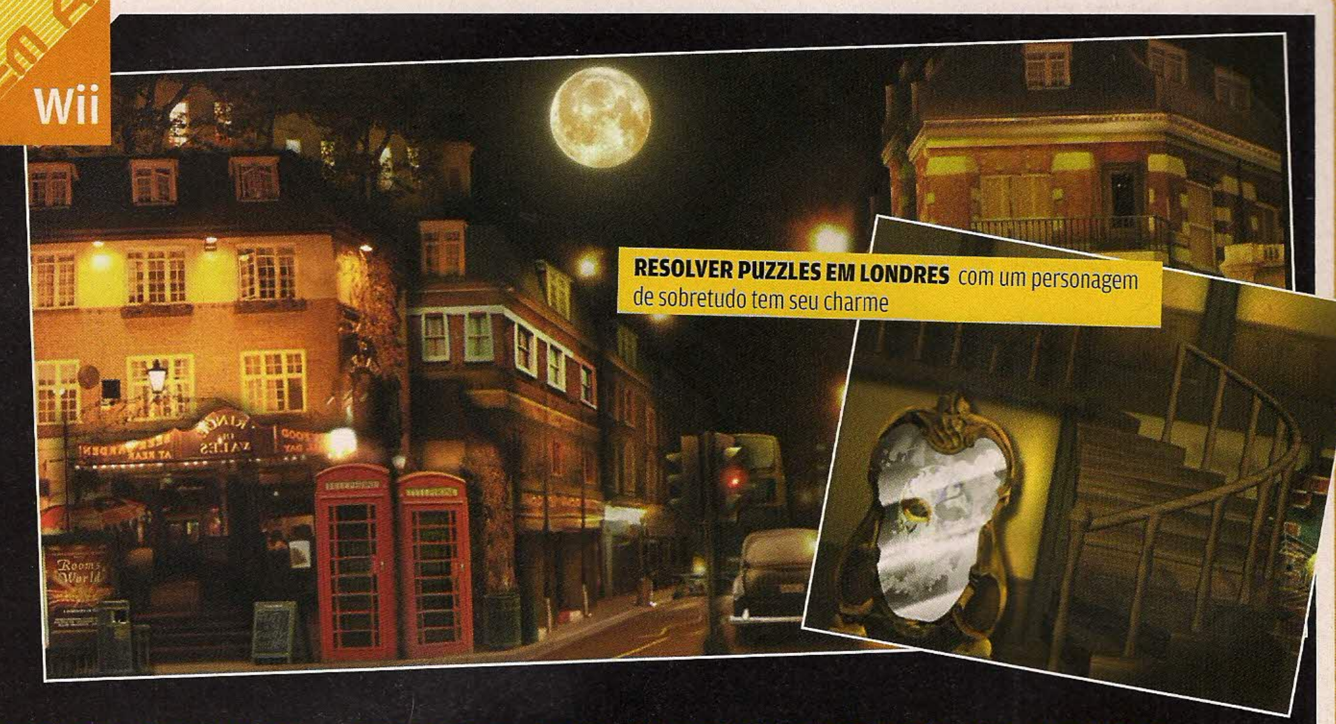
The Crystal Bearers é um jogo que reinventa a franquia Crystal Chronicles para um público diferente, trocando as mecânicas mais lentas, quase estratégicas dos jogos anteriores por um jogo de ação com uma história mais dinâmica. Talvez os mais puristas não apreciem essas mudanças, mas é fato que a série precisava de uma lufada de ar fresco, e por tudo que esse último jogo oferece, com seus personagens carismáticos, história intrigante e boas mecânicas, valeu a pena a Square Enix arriscar.

Crystal Bearers teve um ciclo de produção difícil: anunciado primeiro em 2005, ele passou por várias mudanças de tema e produtores, chegando a ser quase cancelado. Mas em 2008 a Square Enix finalmente confirmou a existência do jogo, e vai lançá-lo em dezembro de 2009, quatro anos depois do seu anúncio original.









RESOLVER PUZZLES EM LONDRES com um personagem de sobretudo tem seu charme

ROOMS: THE MAIN BUILDING

QUEBRA-CABEÇA DE DESLIZAR RETORNA COM PINTA DE "PROFESSOR LAYTON"

Você se lembra daqueles quebra-cabeças antigos de deslizar que formavam figuras e deviam ser montados ao deslizar as peças quadradas até que a forma ficasse correta. Lembrou? Então imagine como seria um jogo usando essa mecânica para entender como funcionará Rooms: The Main Bulding.

Rooms será lançado pela Hudson (de Bomberman) em 2010 para Nintendo DS e Wii. Em um evento realizado no começo de novembro, ela mostrou a versão para o portátil, que chamou bastante atenção entre os que puderam testar as novidades da empresa.

LONDRES DESMONTADA

Rooms: The Main Bulding usa como mecânica principal os tradicionais quebra-cabeças de deslizar. Só que, obviamente, existe uma história por trás dos desafios. Representada por fotos reais misturadas com animações, Londres serve de cenário para a história de um rapaz que veste um longo sobretudo e que está triste porque é seu aniversário e ele não tem nada para fazer além de jogar seu solitário quebra-cabeça. É então que alguém bate na porta e ele se depara com uma carta e um presente. Ao abrir o pacote, adivinha o que ele encontra? Sim, um quebra-cabeça daqueles que ele não aguenta mais. Só que ele não percebeu que no envelope estava escrito "Se abrir, vai jogar". Então ele é transportado para um estranho local e encontra um livro falante, que explica que naquele mundo tudo funciona como em um quebra-cabeça.

Para conseguir sair desse estranho mundo, é preciso resolver diversos puzzles envolvendo a mecânica de deslizar. Numa das primeiras fases, por exemplo, é necessário mover o quadrado em que o personagem está para a direita e andar até o outro, após pegar a chave abrir a passagem da porta de saída. É sempre assim: você anda pelos quadrados movendo-os sempre que existir um espaço vazio por perto e pode passar para outros quando não houver nenhuma barreira ou cadeado.

Quem é bom em quebra-cabeças desse tipo vai ter vantagem na hora de resolver os enigmas, principalmente nos níveis mais avançados, mas a ideia é que qualquer jogador consiga, por meio do aumento gradual da dificuldade, chegar a conclusões rápidas de como escapar de cada cenário.

O que torna o desafio diferenciado são objetos interativos, como uma escada - que permite subir para o quadrado de cima - e um telefone, que tele-transporta o personagem para outro quadrado que contenha um telefone idêntico.

Rooms: The Main Bulding não chega a ser genial, mas sua mecânica simples fica muito desafiadora ao decorrer das mais de 80 fases. Nós esperamos que tanto a versão para DS quanto a de Wii tenham controles simples e que sejam intuitivos, para tornar a experiência tão agradável quanto os desafios.

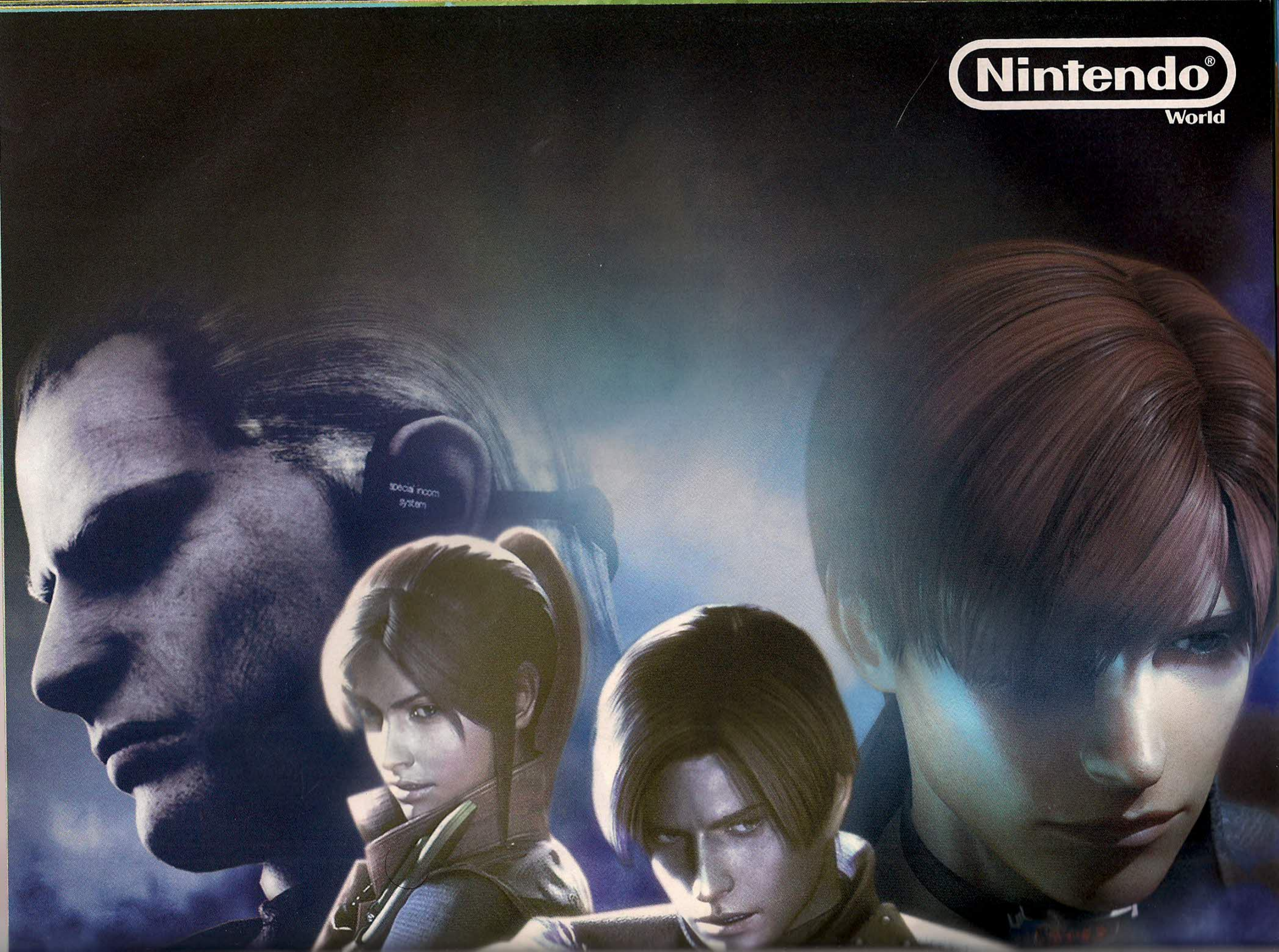
INFO

Plataforma: Wii (também para DS)
Produção: Natsume
Desenvolvimento: Hudson
Gênero: Quebra Cabeça
Lançamento: 18 de março de 2010
Expectativa: Média





Nintendo®
World



Nintendo
World
special incom
system



VEM AÍ

Wii

TATSUNOKO VS CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

PODE CONFESSAR: VOCÊ ESTAVA MORRENDO DE SAUDADES DOS CROSSOVERS DA SÉRIE VS DA CAPCOM, CERTO? Afinal de contas, Marvel VS CAPCOM 2 saiu em 2000 e foi o último game de uma série marcada pelos poderes exagerados, lutas em times, super pulos e combos aéreos. Infelizmente, com a decadência dos Arcades, os jogos de luta foram deixados de lado e as chances de um novo jogo no estilão exagerado de MvsC2 pareciam nulas.

TATSU-QUEM?

Eis que finalmente, em maio de 2008, a empresa criadora de Street Fighter surpreendeu a todos e anunciou seu mais novo game de luta apenas para Arcades e Wii: Tatsunoko VS CAPCOM.

Antes que você pergunte quem é a Tatsunoko, nós já respondemos: a Tatsunoko é um estúdio de animação japonês conhecido por ter feito animes como Speed Racer, Shurato, e G-Force. Infelizmente, o jogo foi anunciado apenas no Japão, deixando o resto do planeta chupando o dedo.

Foi para corrigir isso que a Capcom resolveu lançar Ultimate All-Stars que como o nome diz é mais do que apenas uma versão ocidental do game e traz uma série de novidades em relação a versão original, infelizmente nem todas boas. Vamos começar com as notícias ruins: por problemas de licenciamento, o personagem da Tatsunoko Bob (Gênio Maluco) e algumas músicas da versão japonesa tiveram que ficar de fora. Por outro lado, o jogo está sendo totalmente recriado e 4 novos lutadores se juntaram ao elenco do jogo: do lado da CAPCOM temos Frank West (Dead Rising) e Zero (Mega Man X) e do lado da Tatsunoko: Joe The Condor (G-Force) e Tekkaman Blade (Tekkaman).

TvsC foi bem

JOE, THE CONDOR vai quebrar a sua cara!

AS NOVIDADES DA VERSÃO ONLINE!

Ultimate All-Stars traz a inclusão do modo online para você desafiar lutadores de todo o mundo pela rede! O jogo conta com um ranking onde você pode ver qual sua posição em relação aos melhores do mundo e também aos seus amigos. Mas talvez a grande novidade seja mesmo um novo sistema que define o perfil dos lutadores de acordo com seu comportamento em batalhas online, onde eles são classificados 3 tipos: fogo (ataque), gelo (defesa) e trovão (esquiva). Além disso, você também poderá escolher ícones diferentes para mostrar aos jogadores qual é o seu estilo de luta.

recebido no Japão graças ao seu elenco de heróis para fã nenhum botar defeito e sua jogabilidade simples e divertida, que difere dos clássicos games de luta. Você escolhe até 2 jogadores que formam um time e usa 4 botões para lutar, sendo 3 botões de ataque, cada um com uma intensidade: fraco, médio ou forte, que servem tanto para os socos quanto para os chutes. Parece confuso, mas na verdade é bem simples. Já o 4º botão, chamado de ASSIST BUTTON, serve para as ações realizadas com seu parceiro, como especiais em dupla ou troca de personagem. Para quem teve a oportunidade de jogar a versão anterior de TvsC, certamente está roendo os dedos pela versão ocidental que deve chegar por aqui no dia 26 de janeiro.

Tatsunoko VS CAPCOM: Ultimate All-Stars é uma versão maior, mais completa e refinada de um game que já é bom, e vem aí para suprir a carência de jogos de luta no Wii. Imperdível para todos os fãs de games de pancadaria.

INFO

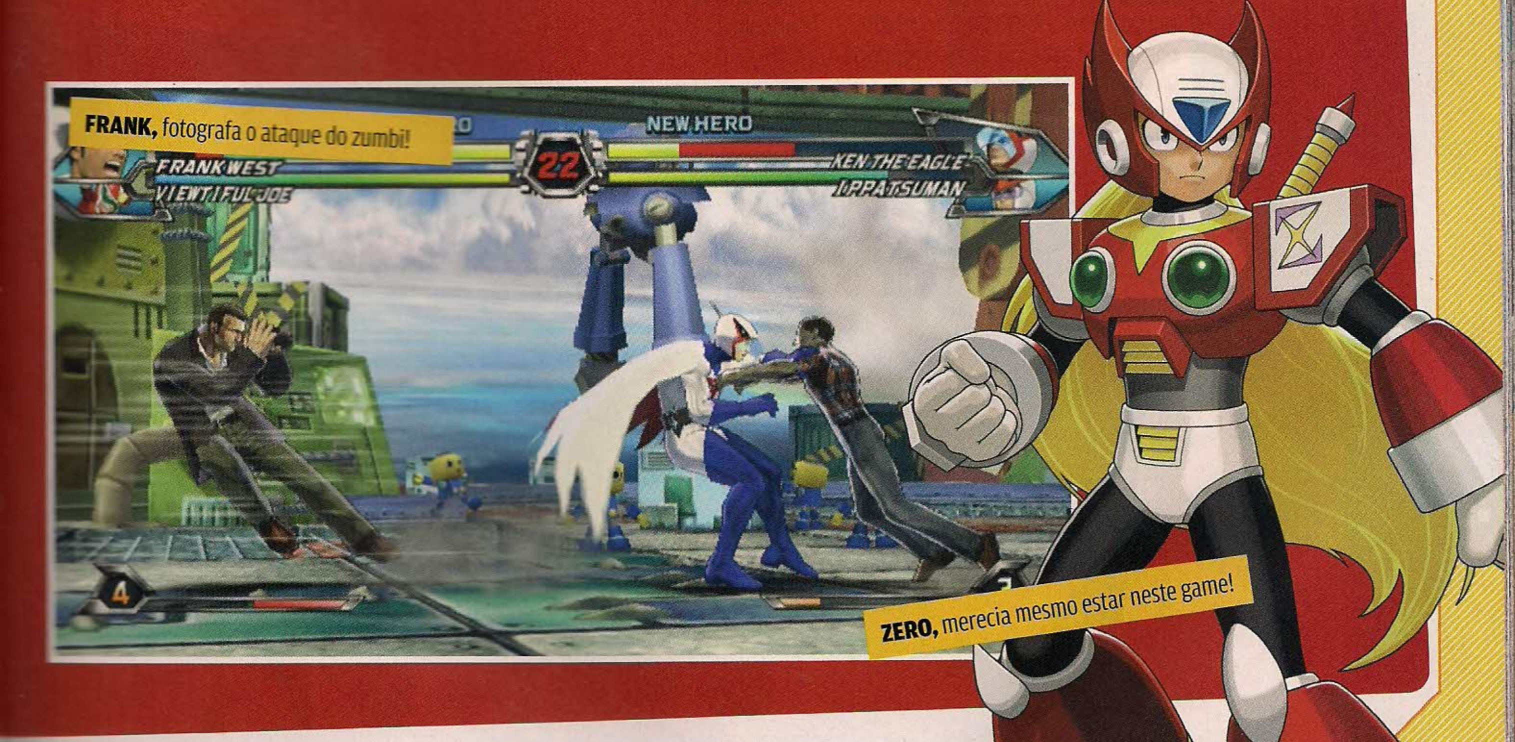
Plataforma: Wii
Produção: CAPCOM
Desenvolvimento: 8ing
Gênero: Luta
Lançamento: 26 de Janeiro de 2010
Expectativa: Alta

PERSONAGENS DA TATSUNOKO

Ken the Eagle	G-Force
Jun the Swan	G-Force
Casshan	Casshan
Tekkaman	Tekkaman: The Space Knight
Polimar	Hurricane Polimar
Yatterman-1	Yatterman
Doronjo	Yatterman
Karas	Karas
Bob	Gênio Maluco
Ippatsuman	Gyakuten! Ippatsuman
Gold Lightan	Golden Warrior Gold Lightan

PERSONAGENS DA CAPCOM

Ryu	Street Fighter
Chun-Li	Street Fighter II
Alex	Street Fighter III
Morrigan	Darkstalkers
Batsu	Rival Schools
Megaman Volnutt	Megaman Legends
Kaijin no Soki	Onimusha: Dawn of Dreams
Roll	Mega Man
Saki Omokane	Quiz Nanairo Dreams
Viewtiful Joe	Viewtiful Joe
PTX-40ª	Lost Planet: Extreme Condition



FRANK, fotografa o ataque do zumbi!

ZERO, merecia mesmo estar neste game!

FINAL FANTASY GAIDEN: 4 WARRIORS OF LIGHT

ESPADAS, MAGIA E MUITA NOSTALGIA

Final Fantasy Gaiden começa com o protagonista Brand sendo acordado pela mãe no dia do seu aniversário para receber uma missão do rei de Horun: resgatar a princesa que foi sequestrada pela Bruxa do Norte. Após esse começo dramático, uma tragédia se abate sobre o reino, e com a ajuda do poder dos cristais, ele e os outros três guerreiros da luz: Jusqua (o preguiçoso "rival"), Unita (a guarda do castelo) e Aire (a princesa mimada) têm que passar por inúmeras aventuras por reinos exóticos, torres assombradas e castelos voadores.

Neste ponto, você deve estar pensando "puxa, de novo?!". De fato, o jogo apresenta todos esses clichês de RPG's tão de cara que a primeira impressão é a de que ele é apenas mais uma tacada da Square Enix para se aproveitar do nome Final Fantasy. Mas após algumas horas de jogo, você começará a notar as intenções dos produtores: longe de ser apenas algo derivativo, 4 Warriors of Light é uma aventura com charme e graça, usando essas mecânicas clássicas para homenagear esses mais de vinte anos de RPGs em consoles.

BATALHAS DE UM PASSADO ESQUECIDO

O sistema de batalha também faz jus ao estilo do passado. Em vez de usar alguma variação do ATB (Active Time Battle, batalha em tempo "real" que aparece desde Final Fantasy 4), o jogo usa a tradicional batalha por turnos, onde você escolhe os comandos de todos os personagens e depois assiste aos heróis e inimigos caírem na porrada.

Quem jogou RPG's desse tipo sabe como essa rotina de batalha pode ficar tediosa, e por





isso mesmo os desenvolvedores resolveram simplificar o ritmo de batalha, diminuindo a quantidade de escolhas. Por exemplo, ao escolher "atacar" você não tem controle sobre o seu alvo: o jogo escolhe automaticamente o inimigo, levando em conta afinidades e HP. Na maioria das vezes funciona bem, mas em algumas ocasiões seria melhor todos os personagens concentrarem os golpes em um só inimigo, em vez de ter cada um atacando diferentes alvos por causa das suas fraquezas elementais. Mas no final compensa, pois apesar dos encontros serem randômicos, isso mantém as batalhas muito rápidas, o que diminui a frustração de ser interrompido a cada dez passos.

Do mesmo modo, magia também funciona automaticamente, mas nesse ponto os desenvolvedores levaram a simplificação mais além: não existe MP, cada personagem tem cinco esferas de AP (Ability Points). AP é multifuncional, serve não só para usar magias e habilidades, mas também para ataques normais e para usar itens: resumindo, as batalhas giram ao redor do conceito de gerenciar os APs. Para acumular mais pontos, existe um comando "Carregar" que carrega uma esfera de AP, e assim você tem que decidir se é melhor carregar por alguns rounds e usar magias mais poderosas ou atacar normalmente várias vezes. Nas batalhas normais isso não é muito problema, mas contra chefes entra um pouco de estratégia nesse gerenciamento.

INFO

Plataforma: DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Matrix Software
Gênero: RPG
Lançamento: sem data
Expectativa: Alta

O VISUAL É SIMPLES e detalhado

DRAGON FANTASY OU FINAL QUEST?

Esse conceito de homenagem aos velhos tempos de 4 Warriors of Light não se restringe apenas a Final Fantasy: apesar do nome, FFG é repleto de toques que o fazem parecido com o lendário jogo que começou a febre de RPGs no Japão, Dragon Quest. As influências são evidentes: por exemplo, em vez da clássica música "Prelude" para iniciar o jogo, temos uma fanfarra muito parecida com o "Dragon Quest Main Theme"; as batalhas tem um ponto de vista atrás dos personagens em vez de ser dividido em "inimigo na esquerda/ heróis na direita"; e existe um item para teleporte (Dragon Wing) que nunca existiu em nenhum Final Fantasy, mas que é similar ao Chimera Wing de DQ. Ao contrário do que se esperava, 4 Warriors of Light não é um remake, e sequer se parece com outros Final Fantasy: o produtor, Tomoya Asano, descreve esta última entrada na franquia como um "RPG clássico usando a tecnologia atual", mas ele é mais do que isso. Além de reproduzir o clima dos RPGs antigos através das suas mecânicas, é uma homenagem calorosa ao legado da série, repleto de referências a eventos de jogos anteriores. Por exemplo: no início do jogo onde o herói tem que resgatar a princesa é referência tirada de FF1; após completar a primeira missão, o espírito do cristal é que dá o poder de mudar de classes assim como em FF3, o chefe final é um personagem familiar aos veteranos da série e assim por diante.

DIFERENTE NOME, MESMO CONCEITO

Uma das marcas registradas da série Final Fantasy, o Job System (Sistema de Classes), retorna em 4 Warriors of Light, mas de um jeito diferente. Agora o nome é "Crown System", onde os personagens usam diferentes coroas, chapéus e máscaras para cada classe. Cada transformação tem sua habilidade inicial ("Fugir" no caso da primeira classe, Viajante, ou "Rezar" no caso do Mago Branco, e assim por diante) e mais três outras habilidades que são abertas depois de aumentar o nível da respectiva coroa usando as pedras preciosas que você ganha randomicamente ao vencer cada batalha. Existem 28 coroas diferentes com jobs clássicos da série tais como Cavaleiro Negro e Ninja e alguns inéditos como Veterinário e o Contador de Histórias, que é o único que pode usar habilidades de outras classes.

O jogo não é muito longo para um RPG, com cerca de 20 horas, mas oferece bastante conteúdo fora da história principal, o que


O CRISTAL em Final Fantasy Gaiden

pode estender esse tempo para até mais de 40 horas.

O clima de velha guarda persiste também nos gráficos, que são cell-shaded assim como em Zelda Phantom Hourglass, só que com uma paleta mais limitada e suave de cores, dando um clima de livro de conto de fadas. Os personagens são modelos no estilo dos Final Fantasy da época do NES: pequenos e cabeçudos. E apesar de parecerem simples, cada herói tem animações únicas e cada arma, armadura e escudo são graficamente representados. Os cenários são bastante estilizados, mas cheios de pequenos detalhes como o vento ondulando as plantações ou gaivotas voando em um porto.

Quando chegar ao ocidente Final Fantasy Gaiden promete aos jogadores uma boa dose de nostalgia.







Representante oficial da marca PG - Play Game



Representante oficial da marca NP - New Port



Quem vende games compra aqui.



Conheça também nossa linha de modelismo!

Distribuição de games e acessórios originais, exclusivamente para lojistas, venha conferir.

- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

cadastre sua loja
entre em contato

www.olympicgames.com.br

(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560
(045) 9978 9311

atendimento eletrônico via MSN:
olympic_vendas01@hotmail.com

Imagens ilustrativas



DEMENTIUM II

UM DOS JOGOS MAIS HORRIPILANTES DO DS VAI VOLTAR AINDA MAIS ASSUSTADOR

Existem algumas produtoras que conseguem fazer verdadeiras obras de arte no DS, mesmo com seu hardware limitado. Uma delas é a Renegate Kid, empresa responsável por dois dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa do portátil: Moon (que recebeu 9,5 na NW #120) e Dementium: The Ward, que fez muita gente ter medo de abrir o DS a noite.

E para o delírio dos fãs de jogos de terror, a empresa vai lançar no começo de 2010 a continuação de Dementium, que tem tudo para ser o game mais assustador já feito para um portátil da Nintendo. Acha exagero? Nós não.

MAIS TERROR

O protagonista é novamente William Redmoor, que aparece em um local desconhecido e sem memória – só que desta vez a amnésia é efeito de alguma experiência cerebral que fizeram com ele. Ainda atordoado pelas drogas utilizadas em um hospital macabro, William é carregado direto da maca para uma prisão. No caminho, é possível observar o cenário e percebe-se que o local não é nem um pouco amigável. Aliás a continuação mantêm a mesma fórmula de sucesso de seu antecessor de 2007: cenários escuros, repletos de sangue e inimigos assustadores.

A forma como Dementium II apresenta os personagens e desenvolve a história parece totalmente inspirada em Half Life, um dos divisores de água dos jogos de tiro. A premissa é fazer o jogador se envolver demais com o local onde a ação se passa devido ao enorme cuidado com os detalhes da ambientação, que possui duas formas: uma normal e outra bizarra, algo como acontece em Silent Hill.

A jogabilidade continua sendo em primeira pessoa. Claro que a Renegate Kid escutou as críticas feitas em The Ward para aprimorar, principalmente, os controles. Vai ser possível pular apertando duas vezes na tela de toque e correr ao apertar duas vezes na direção desejada no direcional do DS. Na tela de toque, aliás, foi adicionado um mapa da localidade, facilitando a visualização dos cenários. O único porém é que com isso não será mais possível fazer anotações, como no jogo anterior. Paciência.

Outra novidade será o uso de uma lanterna junto com armas de uma mão, como pistolas e facas. Só que quando você quiser aumentar seu poder de fogo usando carabinas ou lança-chamas, vai ter que encarar a escuridão dos corredores e salas do local.

Estamos na expectativa por Dementium II por trazer ao portátil de forma tão original um gênero que geralmente funciona apenas em consoles grandes. Além disso, a nossa (horripilante) experiência com The Ward só nos faz ficar ansiosos para passar mais medo com essa continuação. O clima de tensão e horror é o que diferencia Dementium dos demais jogos do gênero para o DS. NW

DÁ MEDO DE OLHAR

SE CORRER, esse aí te pega!

INFO
Plataforma: DS
Produção: SouthPeak Games
Desenvolvimento: Renegate Kid
Gênero: Horror, FPS
Lançamento: fevereiro de 2010
Expectativa: Alta

A SÉRIE E O ROCK DE VERDADE!

"Sempre tem o lado positivo e negativo das coisas. Tem músico, principalmente os mais populares, que gosta por divulgação da sua música. O lado negativo é que o interesse por tocar música de verdade acaba diminuindo por causa de jogos do tipo. Eu como músico não vejo isso porque o conceito do jogo é totalmente diferente da realidade. Se a galera se dedicasse a tocar de verdade ao invés de jogar Rock Band ou Guitar Hero seriam grandes músicos. Minha namorada gosta desse tipo de jogo, e quando ela joga, eu fico tocando baixo do lado dela. É a maneira de curtir o jogo ao lado dela". Fernando Giovannetti (baixista das bandas Viper e Shaman)





O MULLET, a gente nunca esquece!

LEGO ROCKBAND

NOVO GAME DE MÚSICA PARA TODAS AS IDADES



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: MTV Games, EA, Time Warner
Desenvolvimento: Harmonix e Traveller´s Talles
Gênero: Musical
Número de jogadores: 4

Gráficos: 8.0
Som: 10
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0

NOTA 8.5

DE UM LADO, TEMOS A MTV GAMES E A HARMONIX COM O JOGO MUSICAL ROCK BAND, enquanto do outro lado, temos os jogos de aventura da Warner Brothers com a Traveller´s Tales. O que poderia acontecer se as duas séries se cruzassem? Quando veio o anúncio, de Lego Rock Band muito se questionou se o resultado seria mesmo bacana.

Enfim, o game chegou ao console Wii com 45 músicas voltadas não apenas para o roqueiro grisalho de camisa preta e correntes penduradas, mas sim para todas as idades, nesta que é a versão mais pop de toda a série. E além disso, todo universo Lego inspira o jogo com avatares totalmente customizáveis em formato de boneco e as famosas peças de Lego, que ajudam a indicar os comandos que devemos apertar em nosso controle guitarra.

Se você quer ser um músico de sucesso basta entrar no modo Story, que de fato é o clássico modo Tour, presente em outros games da série Rock Band. Indo de música em música e acumular muitos pontos é o segredo para a sua banda aspirante rumar ao sucesso. Juntando sua pontuação é possível customizar os membros de sua banda. Chega a ser hilário, que com a pontuação que você consegue seja possível comprar um micro ônibus e até uma lancha para sua banda, algo que para quem cresceu brincando de Lego deve trazer boas lembranças.

Partindo do pressuposto de que se trata de um jogo "infantil", Lego Rock Band chega aos consoles Nintendo de uma forma muito melhor do que outras tentativas anteriores do gênero. Quem não se lembra de Donkey Konga? Era um jogo divertido, mas a seleção de músicas pecava por não conseguir agradar a todos.

ERA UMA IDÉIA LOUCA QUE NO FINAL DEU CERTO

A Harmonix responsável pela produção do Rock Band procurou a Traveller´s Tales (dona dos direitos de Lego para os games) com a sugestão de unir as duas



O BIGODINHO é um charme só!

O QUEEN, ficou mesmo demais!

séries para o que seria considerado uma versão "infantil" da franquia Rock Band. A idéia que parecia totalmente fora de cogitação (e de noção!) levou nada menos do que 13 meses de insistência por parte da Harmonix para que a Traveller´s Tales resolvesse apoiar o projeto. A negociação levou tanto tempo para se concretizar que o chefe de animação da TT, Matt Palmer, em uma palestra em Liverpool chegou a comentar que 50% da equipe era contra a criação do game. Segundo ele, a maioria da equipe achava que as empresas estavam apenas colocando uma marca sobre a outra e que isso era o indicativo de fracasso iminente. Mas isso mudou com o tempo.

Não foi apenas a licença do Lego que foi passada de uma empresa para outra, mas o trabalho de produção também foi dividio entre as duas. De um lado, estava a dona do Rock Band realizando o trabalho musical do jogo, enquanto do outro, estava a Traveller´s fazendo a animação dos personagens. E no final o resultado foi um game que ninguém esperava que fosse dar tão certo.

NEM MUITO IGUAL E NEM TÃO DIFERENTE!

Diferente da tradicional captura de movimentos dos artistas que participam do jogo, a Traveller´s Talles optou em animar e fazer uma caricatura das poses dos artistas o que ficou bem engraçado. É mesmo hilário ver artistas como os integrantes do Queen em forma de Lego com seus visuais da década de 1980 fazendo caretas e poses iguaizinhas aos músicos reais enquanto cantam.

E são mesmo todas essas pequenas referências bem humoradas que tornam o jogo tão legal de se jogar.

Lego Rock Band passou por diversas polêmicas e algumas delas até colocaram em risco o sucesso do game, mas o fato é que a versão final caiu no gosto popular de verdade e fez aquilo que talvez nenhum Rock Band da série tenha feito que foi atingir público de todas as idades, mas nunca deixando o rock de lado.

– Giuliano Peccilli

CENSURA

Quem adquirir o Lego Rock Band não precisa ficar apenas com as 45 músicas presentes no game original, e sim, poderá adquirir uma série de outras pela loja virtual do Wii. Porém, existe um pequeno e grave inconveniente. As músicas que tenham palavrões ou temas impróprios para crianças, não estarão liberadas para serem adicionadas ao game. Ou seja nada de ver, os bonecos da cabeça quadrada tocando aquele rock cheio de palavras de baixo calão. Toda a franquia Rock Band tem exatamente a mesma loja virtual para todos os jogos da série, mas nesse caso a restrição segue focando o público que eles querem alcançar com a versão Lego.

EI, TAYLOR a sua mão tá na frente!

BAND HERO

DE SPICE GIRLS A JACKSON 5, CHEGA ÀS LOJAS A SÉRIE POP DERIVADA DE GUITAR HERO

VOCÊ SEMPRE QUIS JOGAR GUITAR HERO, MAS NÃO TINHA NADA LÁ QUE VOCÊ GOSTAVA? Então seus problemas acabaram, já que agora tem Spice Girls, Jackson Five, Evanescence e muito mais. Calma, ainda não viramos as Organizações Tabajara! É que Band Hero, o irmão mais novo do Guitar Hero, lançado pela Activision segue para um caminho mais "pop" da música tentando atrair ao mundo dos jogos musicais aqueles que têm um gosto mais variado e que não precisam necessariamente curtir rock. E a versão de Wii e Nintendo DS cumprem bem este papel.

Trazendo uma seleção musical variada, o game tem desde clássicos como "ABC" do Jackson 5, "I Heard It Through the Grapevine" do Marvin Gaye , "Oh, Pretty Woman" de Roy Orbison, chegando a músicas atuais como "Turn Off the Light" da Nelly Furtado, "Put Your Records On" da Corinne Bailey Era e "She Will Be Loved" do Maroon 5. E se Band Hero tenta agradar a gregos e troianos do ponto de vista musical, ainda traz algumas inovações como a conexão da versão de Wii com a versão do Nintendo DS transformando o portátil em mais um instrumento musical usando o Guitar Grid, aquele controle acoplado que simula os botões coloridos do game e usa o encaixe da entrada de cartuchos do Game Boy Advance. Isso significa que mesmo o jogo sendo compatível com Nintendo DSi, o único console que terá suporte à "banda completa" é o Nintendo DS.

Além disso, Band Hero mantém as novas opções reveladas em Guitar Hero 5 sendo a de maior destaque o Drop-in/Drop-out, onde é só o game entrar no con-

Mii FREESTYLE E O AIR GUITAR!

Trazendo uma herança do Guitar Hero World Tour, temos o Mii Freestyle que é um diferencial para o Wii em relação aos outros consoles da atual geração. Com ele temos a opção de jogar com os Miis no Band Hero. Além disso, se você comprar apenas o game e não tiver a guitarra, basta plugar o Wii Remote no Nunchuk e ativar o modo "Air Guitar" ou "Air Drums" onde você usará o controle para simular no ar os movimentos da guitarra e da bateria. Ligando a isso a opção de transformar o DS em um outro instrumento está pronta a sua banda e muita diversão!



FICHA

Plataforma: Wii/ Nintendo DS
Produção: Activision
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Musical
Número de jogadores: 4

NOTA 8.5

Gráfico: 8
Som: 10
Jogabilidade: 8
Diversão: 9
Replay: 8



O ASTRO MIRANDA DÁ A LETRA!

Produtor musical de sucesso e jurado do programa Astros do SBT comenta os games de música:

"Jogar Rock Band ou Guitar Hero está por fora total, porque os jovens ficam apertando apenas botões. É legal para ouvir música, mas se aprende mais sobre música na televisão e rádio, do que jogando esse tipo de jogo. Outros jogos originais são mais musicais, porque fazem música." – Miranda.

E você o que acha? Diz pra gente! redacao@nintendoworld.com.br





O GRANDÃO TÁ CANTANDO SPICE GIRLS!

sole que as músicas já começam a tocar. Desta maneira não é preciso cumprir tutoriais chatíssimos e nem acessar nenhum tipo de menu, é só sair jogando loucamente. Sinceramente, para os marinheiros de primeira viagem esta função torna o game confuso no começo, mas depois que você entende do que se trata, monta a sua lista de músicas inicial (Track List) e curte numa boa.

Em relação a jogabilidade o game segue a mesma linha dos clássicos Guitar Hero, ou seja você pode jogar sozinho ou formar uma verdadeira banda em casa com os amigos comprando a versão completa que vem numa caixa cheia de instrumentos, que além da guitarra tem um baixo, uma bateria e até um microfone.

Agora falando do aspecto visual, o game mantém a mesma estrutura dos outros games da série, mas em Band Hero como a idéia é ser pop, os músicos que foram recriados digitalmente nesta versão foram a gatíssima Taylor Swift, o Adam Levine (do Maroon 5), e a banda No Doubt.

Há quem diga que transformar esses músicos pop em protagonistas de um game da franquia "Hero". Mas não dá para negar que Band Hero está fazendo muito sucesso na mão de uma galera que curte outro gênero musical. Aliás, esta é a primeira vez que jogadores que não curtem rock ou heavy metal poderão curtir uma balada um diferente no Nintendo Wii e no DS.

Um dos destaques de Band Hero é com certeza a sua interação com outros jogos. Assim, você e seu amigo, poderão jogar o mesmo jogo, em consoles diferentes, além de trocar músicas, ao exportar ou importar as que preferir. É fato que o game ganha mesmo uma sobrevida quando você importa músicas, por exemplo, do Guitar Hero 5 que acrescenta mais 69 músicas para o jogo. Se mesmo assim, você não estiver satisfeito saiba que ele ainda terá suporte para mais 152 músicas das 158 de Guitar Hero World Tour. Resumindo em poucas palavras, é música que não acaba mais.

– Giuliano Peccilli

TÁ NA REDE!

Algo que não dá pra deixar de comentar é o comercial que a Activision criou em homenagem à cena clássica de Negócio Arriscado (Risky Business) com o, na época, jovem Tom Cruise. Dirigido por Brett Ratner (X-men: O Confronto Final), o comercial é um pequeno "upgrade" de uma campanha similar lançada em Guitar Hero: World Tour, com a modelo Heidi Klum.

Desta vez, quem escorrega no assoalho liso da casa vazia é Taylor Swift, Pete Wentz (do Fall Out Boy), Travis Barker (do Blink-182) e Rivers Cuomo (do Weezer) cada um deles com um dos instrumentos do game reproduzindo a cena do filme, ao ritmo de "Old Time Rock and Roll".

MARIO desliza na roupa de pinguim

CUIDADO para não confundir os cogumelos

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

NINTENDO RENOVA O SEU MAIOR CLÁSSICO

NEW SUPER MARIO BROS. É O REMAKE DO GAME MAIS VENDIDO DO NINTENDO DS DE TODOS OS TEMPOS. Mas esta não é de maneira nenhuma apenas uma cópia da versão portátil. Trazendo a função Multiplayer às últimas consequências, Shigeru Miyamoto conseguiu o que ele já desejava desde a época de Super Mario 64, colocar dois ou mais personagens ao mesmo tempo na tela. Em termos de jogabilidade, se no Nintendo DS usávamos a Stylus para ativar os cogumelos e jogar mini-games, no Wii chacoalhamos o Wii Remote para que Mario salte em espiral. É possível segurar nas paredes por algum tempo e o sensor do controle ainda o faz dominar certas plataformas especiais. É possível usar novos itens como o capacete voador para planar pelo Reino dos Cogumelos e a roupa de pinguim para escorregar em terrenos gelados. Com estas novidades, New Super Mario Bros do Wii nada mais é do que uma reinvenção do clássico game de plataforma da Nintendo para os jogadores do Wii. Não espere nada menos do que diversão da melhor qualidade, principalmente quando jogado por até 4 jogadores, onde se põe à prova o jargão: "Cooperar ou competir". Ao colocar todos os amigos na tela rola uma confusão na hora de avançar pelas fases. Ou vão todos juntos, ou se enfrentam no melhor estilo "e que vença o melhor"! Para o marmanjo que jogou os clássicos rolam alguns "Easter Eggs" com influências de todo o universo do Super Mario Bros. Vemos os filhos de Bowser, os Koopalings responsáveis pelos castelos que haviam sumido desde Super Mario World. Agora eles estão juntos de Bowser Jr, o filho mais novo, na missão de sequestrar a princesa Peach.

A dificuldade é um capítulo a parte, talvez não tenhamos visto um game tão difícil de Mario, desde Super Mario Bros. Mas isso é parte da nostalgia que o jogo traz e não é empecilho algum para o jogador. Se for, lembre-se que NSMBW ainda marca a estréia de uma das ferramentas que com certeza se tornará um padrão no mercado dos games daqui pra frente, o Super Guide, ou Super Guia, como foi traduzido no Brasil. A ferramenta é acionada quando se perde 8 vezes seguidas e então um bloco oferece ajuda ensinando como chegar ao final da fase.

A diversão de New Super Mario Bros. Wii não acaba no final: ele vai continuar sendo falado por muito tempo por ser um game voltado a todos os jogadores e não apenas a um único nicho.

– Giuliano Peccilli



MENINOS também jogam

JOGUE com até 2 Wii Remotes

WE CHEER 2

REALIZE SEU SONHO DE SER UMA LÍDER DE TORCIDA

SER UMA LÍDER DE TORCIDA É O SONHO DE QUASE TODA GAROTA NORTE-AMERICANA. A Cheerleader faz parte da cultura escolar por lá, mas aqui no Brasil não existe nada disso. Foi por isso que aqui a primeira versão de We Cheer não pegou, mas se você der uma chance a esta continuação curtindo com os amigos, certamente, assim como em Wario Ware: Smooth Moves, corre o risco de pagar mico e gostar.

A jogabilidade de We Cheer 2 é simples e de certa maneira até bem similar a da versão anterior: aparecem setas na tela que indicam a direção e a velocidade do movimento que deve ser feito. De quebra é bom ficar de olho nos personagens dançando para pegar os passos mais complexos.

Quanto mais você se soltar e entrar no clima do jogo, mais fácil e divertido ele ficará. E se na primeira versão o jogo era muito difícil, agora deram uma aliviada e há modos mais fáceis, o que deixa tudo mais acessível e menos frustrante.

Outra mudança bem vinda é a adição de personagens masculinos, portanto agora os meninos que curtem jogos musicais podem se divertir com as meninas sem terem que ser representados por uma garotinha na tela.

BEAT IT

Há dois modos principais de jogo: Championships (campeonato) e Squad Challenge (desafio). Na prática, eles são quase iguais: você escolhe a música que quiser na ordem que quiser, com a diferença de que no modo Squad Challenge há um a espécie de Story Mode bem simples que não adiciona muito ao jogo. Ao completar as músicas em qualquer um desses modos, você ganha itens pra customizar seu personagem, novos níveis de dificuldades, cenários e novas músicas. Ao todo são 31 músicas que vão da pop Ashley Tisdale aos roqueiros do Red Hot Chilli Peppers numa mistureba de vários estilos e épocas. Infelizmente, as músicas não estão completas, o que é chato porque elas acabam de repente sem uma boa finalização.

De qualquer maneira, o modo Multiplayer recebeu uma grande adição: na primeira versão só era possível jogar com 1 Wii Remote não importasse a quantidade de jogadores. Agora, no modo para 2 jogadores, cada um pode usar 2 Wii Remotes.

Por baixo dos pompoms e das músicas para adolescentes, há um jogo musical diferente, divertido, engraçado e com uma jogabilidade boa e funcional. Dê uma chance a ele e não se arrependerá!

– Bruno Lazzarini



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Namco Bandai Games
Desenvolvimento: Namco Bandai Games
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1-4

Gráficos: 7.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 9.0
Replay: 7.0

NOTA 8.0





A VITÓRIA a qualquer custo



DECA SPORTS 2

VAI NA MESMA LINHA DE Wii SPORTS, MAS COM DESAFIOS FORA DO "TRADICIONAL"

QUANDO COMECEI A JOGAR DECA SPORTS 2, PENSEI QUE SERIA MAIS UM JOGO ESTILO Wii SPORTS, PORÉM PRODUZIDO PELA HUDSON. Portanto, um jogo casual, que tinha grandes chances de ser mediano, já que temos uma série de jogos assim para o Wii.

Lançado com a diferença de apenas um ano e meio em relação ao primeiro, Deca Sports, o jogo acabou ficando bem popular e além do Wii deve chegar também ao Nintendo DS em 2010. Mas o que faz de Deca Sports 2 um grande sucesso? Dizem que a fama do primeiro se deve ao crescimento do público do Wii, bem como uma alta demanda por jogos casuais que fazem bom uso dos sensores de movimento do Wii Remote. Deca Sports 2 foi feito exatamente para esse mesmo público. Na prática, o jogo me surpreendeu, principalmente pelos jogos apresentados e pela resposta precisa do Wii Remote que fez uma diferença em jogos como kendô (luta japonesa com espadas de bambu) e o lançamento de dardos, tornando-se tão interessante quanto o próprio Wii Sports. No jogo temos 10 diferentes modalidades, que são: Downhill Skiing (Esqui), Bocce Ball (Boccha), Tennis (Tênis), Ice Hockey (Hóquei no gelo), Kendo, Darts (Dardos), Dodge Ball (Queimada), Speed Skating (Patinação de velocidade),Synchronized Swimming (Nado Sincronizado) e Motorcycle Racing (Corrida de motos). Convenhamos, nenhum esporte famoso, mas o barato está no fato deles serem inusitados mesmo.

Mas um dos melhores jogos na minha opinião é a Queimada! Usar o Nunchuk para mover o personagem e o Wii Remote para arremessar a bola nos jogadores do time rival é muito divertido. Bem como a Boccha que dá para se perder um bom tempo jogando, já que mesmo sendo bastante longo, ele é divertido, quando jogado em duas pessoas. No entanto, eu me confundi um pouco na descida livre que para esquiadores de primeira viagem como eu tem controles complicados e um resultado bem confuso. Já o de Dardos é interessante, mas precisa de uma destreza absurda para ter uma boa pontuação. Para não falar apenas dos pontos positivos algo que não agrada muito é a música que acaba deixando o jogo enjoativo.

Um diferencial importante em Deca Sports 2 é o suporte Wi-fi que permite que você possa jogar todos estes games online enfrentando outros jogadores pela rede.

Deca Sports 2 tem aquela cara de game feito direto para o Wii Ware: gráficos medianos, divertido e rápido, muito rápido.

– Giuliano Peccilli



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Hudson Soft
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Esportes
Número de jogadores: 1-4



Gráficos: 6.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0

ESSES COELHOS não tem noção mesmo!

RABBIDS GO HOME

DESSA VEZ OS COELHOS PIRADOS QUEREM CONSTRUIR UMA TORRE ATÉ A LUA!

TALVEZ NÃO EXISTA NENHUM GAME MALUCO DO NINTENDO WII QUE NÃO TENHA OS ESQUISITOS COELHOS CRIADOS PELA UBISOFT. Os Rabbids (assim mesmo com dois "b") eram os "vilões" do game Rayman Raving Rabbids, um game que trazia o personagem clássico da empresa, Rayman de volta ao mundo dos games para enfrentar, quem diria, coelhos malucos, vesgos e alienígenas. Non sense e nada inteligentes, os Rabbids fizeram tanto sucesso que tornaram-se os novos mascotes da Ubisoft. E nas três aparições anteriores eles vieram prontos para dominar a Terra e, verdade seja dita, não só dominaram, como agora querem ir para lua. A genialidade deles é tanta que ao ver a lua, eles chegam à brilhante conclusão de que deveriam construir uma torre de sucata, para chegar lá. Agora imagine que todo um time de desenvolvimento foi reunido para criar uma jogabilidade que tornasse isso possível. Pois foi exatamente isso que a Ubisoft fez. Talvez eles sejam tão malucos quanto os Rabbids, mas enfim prepare-se para empurrar um carrinho de supermercado pelos lugares mais inusitados e pegar qualquer coisa que possa ser útil nesta sua "brilhante" missão!

UM SORRISO VALE MAIS DO QUE MIL SUCATAS

O ponto alto dos games com os Rabbids sempre foi a comédia. Situações inusitadas e surpresas umas atrás da outras. Por isso, prepare-se para rir muito, porque os coelhos vão passar o rodo em tudo que tiver pela frente. Arrancar roupas de humanos, engradados de refrigerante, cachorros, carne, turbina de avião, parabólicas, vão pegar tudo o que eles virem pela frente mesmo. A jogabilidade lembra um pouco a de games de corrida. Empurrando o carrinho por aí você terá que ficar esperto tanto na hora de recolher os itens quanto na hora de desviar de perigos que eventualmente estarão por todos os lugares por onde passar. A dificuldade vai aumentando no decorrer das fases e ficando cada vez mais sem noção também. Por isso não se assuste se tirar a roupa até de um Papai Noel magricela ou reparar que seu coelho achou legal usar uma calcinha fio dental vermelha sem motivo algum.

Talvez o único fator contra de Rabbids Go Home seja mesmo a repetição. Você pode jogar por algumas horas, mas eventualmente vai acabar se cansando.

— Giuliano Peccilli



FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Montpeller
Gênero: Ação e Aventura
Número de jogadores: 1

Gráfico: 8
Som: 7
Jogabilidade: 7
Diversão: 7
Replay: 6

NOTA 7.0


LITTLE MAC ESTA DE VOLTA!
Compatível com Wii Balance Board
Vendido separadamente
PUNCH-OUT!!
www.punchout.com
DOLBY
PRO LOGIC II
© 2009 Nintendo. Punch Out!! e Wii são marcas registradas da Nintendo. Dolby, Pro Logic e o símbolo da doble-D são marcas da Dolby Laboratories.
Visite-nos em www.nintendo.com
Wii



PHANTASY STAR mudou bastante

PHANTASY STAR ZERO

RPG ONLINE PARA VOCÊ LEVAR AONDE QUISER

PRATA

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1-3

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

QUANDO PHANTASY STAR ZERO FOI ANUNCIADO, fãs veteranos da série imediatamente começaram a especular sobre o retorno da franquia à história original no sistema solar Algol. Afinal é o primeiro PS numerado desde PS 4, lançado há mais de 15 anos, e apesar da história ter sido bem finalizada, tem muito material pra fazer um prequel, como o nome supostamente indicava. As expectativas eram altas, e no final descobriu-se que PS Zero era mesmo um começo de história, mas baseada no primeiro PS Online para Dreamcast, um dos poucos RPGs "online" de sucesso para consoles.

Mas isso não é algo ruim, muito pelo contrário. Apesar da série original ter os seus fãs, os Phantasy Star com componentes online são tão reverenciados quanto, pois introduziram uma legião de jogadores ao vício dos MMORPG, e hoje é mais comum encontrar pessoas que jogaram PSO, mas não a série clássica.

Phantasy Star Zero é um RPG de ação com o formato online baseado em missões. Você controla diretamente o personagem no combate em tempo real em um ambiente 3D, e tem uma variedade enorme de espadas, garras, adagas, pistolas, techs (a magia do jogo) e etc para trucidar monstros. Apesar do modo de história ser bastante importante, o jogo é fiel ao seu legado, oferecendo os modos Multiplayer: local e pela internet para até 4 amigos.

PSO é ambientado em um planeta terra alternativo, onde a humanidade foi quase que totalmente eliminada depois de uma guerra catastrófica. Eventualmente, após duzentos anos, a civilização começou a se reerguer e a progredir novamente, mas esses dois séculos foram perdidos: essa época é conhecida como o "Great Blank", um período em branco na história. Assumindo o papel de um representante de uma das três raças (Human, CAST e Newman), você vai descobrir os mistérios por trás do grande vazio.

A escolha de cada raça influencia nos rumos que a história segue, nos dando pontos de vista diferentes. Os eventos são na maioria os mesmos, mas os diálogos e esco-



AS SEQUÊNCIAS DE ANIMAÇÃO são o máximo

lhas são diversos, dando uma boa variedade e fazendo valer a pena experimentar as três "campanhas" de cerca de 20 horas cada, totalizando no mínimo 60 e muito mais se você resolver completar cada missão e se aventurar online.

O principal do jogo, o combate, é simples e baseado em timing, ou seja, você tem que acertar o tempo que cada tipo de arma leva para se recuperar e pegar o ritmo de apertar os botões. Algumas armas são mais difíceis que outras para se dominar, mas depois de pegar a prática é apenas uma questão de gosto, e apesar de algumas raças serem mais indicadas para certos tipos de armamento, você pode variar como quiser.

Os gráficos são muito bons, e apesar de não terem nada artisticamente notável, cada ambiente é bem distinto e os personagens tem uma grande variedade de customização e detalhes. Os controles também são perfeitos para esse tipo de jogo, com uma representação gráfica dos botões na tela de baixo do DS simples e totalmente customizável.

Mas um dos únicos pontos fracos do jogo é justamente o seu legado multiplayer. A tela é um pouco limitada demais para comportar tantos personagens ao mesmo tempo, e apesar de quase não haver lentidão, a batalha pode ficar uma bagunça quando quatro pessoas estão enfrentando um mesmo monstro. Não ajuda também o fato de que certos inimigos são maiores que a tela e da câmera ser fixa, o que dá margem a ataques surpresa de inimigos que estão bem do seu lado mas fora do seu ângulo de visão.

Phantasy Star Zero, apesar de não seguir a série original, é um ótimo jogo no mesmo molde dos clássicos Phantasy Star Online e se destaca pelos seus próprios méritos. Se você é fã de RPG's, seja o tipo tradicional ou o online, esse jogo é perfeito para você, combinando a narrativa épica de um e a jogabilidade viciante do outro: mais um RPG de qualidade para a já vasta coleção do DS.

– Edson Kimura

MARSHMALLOWS, hummmm

COOKING MAMA 3: SHOP & CHOP

MESMO COM POUCAS NOVIDADES, MAMA AINDA DÁ SHOW NA COZINHA

COOKING MAMA É UMA FRANQUIA VOLTADA AO PÚBLICO CASUAL, mas os desafios apresentados em diversos minigames instigam até mesmo os jogadores veteranos a experimentar. Eu sou uma prova viva disso. Via minha namorada jogar horas e mais horas de Cooking Mama e não entendia muito bem o que era "tão legal". Resolvi incentivar a jogatina e comprei a continuação para o DS e as duas versões para o Wii. Não sei se ela gostou de todos, mas com certeza ganhei alguma moral com a patroa – e me tornei um viciado na série.

O lançamento de Cooking Mama 3 gerou certa expectativa. Queria saber como o pessoal da desenvolvedora iria conseguir inovar, já que a segunda versão para o DS é muito boa. Com o jogo em mãos posso afirmar uma coisa: ele é muito bom, mas ficou o gostinho de "poderia ter sido melhor".

São 80 receitas reunidas desta vez. Elas variam entre diversos pratos da culinária mundial, sendo que alguns deles que já estavam presentes na versão de Wii receberam uma adaptação.

A jogabilidade continua idêntica: escolha uma receita, siga o passo-a-passo de cada uma fazendo diversos minigames (mais de 200!) e tente atingir a pontuação máxima. Simples e intuitivo. O que me deixou muito feliz desta vez é que vários minigames chatos mudaram e estão mais suportáveis, ainda que não tão divertidos.

A grande novidade de Cooking Mama 3 é o novo modo "Lets Shop". Ele consiste em levar Mama para o supermercado para fazer compras. Para isso, você a controla usando a Stylus dentro do mercado, tendo que procurar os ícones dos produtos para "comprar". Só que no meio do caminho existem alguns obstáculos, como promotores de amostras grátis, garotas desastradas e velhinhas pedindo ajuda. Toda vez que você encostar em qualquer outro personagem durante as compras (e isso é muito comum, já que os corredores são estreitos) um minigame começa. A princípio, é divertido jogar os minigames, mas depois de algum tempo quando você percebe que não consegue apenas fugir, a boa jogatina acaba tornando-se insuportável.

É uma pena que o enjoativo modo Lets Shop, que deveria ser uma boa adição ao game tenha salgado um pouco essa receita de sucesso. Mas isso não é o suficiente para tirar a diversão mais do que garantida.

– Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Majesco
Desenvolvimento: Cooking Mama Limited
Gênero: Simulação
Número de Jogadores: 1-4

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0

NOTA 8.0



Venha a um paraíso de ação e diversão

onde toda a família pode desfrutar!!!

Use o
novo acessório
Wii Motion Plus™
que te dá
maior precisão
aos teus movimentos.
Já incluído neste jogo



Visite-nos em: www.WiiSportsResort.com

Já vem com 12 modalidades esportivas para você!



Power Cruising


Swordplay


Frisbee®


Archery


Bowling


Cycling


Basketball

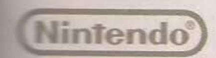

Canoeing


Golf


Air Sports


Table Tennis


Wakeboard





LIBERDADE DE IR e vir como quiser!

C.O.P. THE RECRUIT

O "GTA" POLITICAMENTE CORRETO DA UBISOFT

TODO JOGADOR HARDCORE QUE SE DIZ FÃ DA NINTENDO SEMPRE QUIS TER UM GTA EM ALGUMA PLATAFORMA DA EMPRESA, NÃO É VERDADE? Eu mesmo fiquei muito contente quando GTA Chinatown Wars foi anunciado e lançado, correspondendo às expectativas e sendo um dos melhores jogos do DS. Mas Chinatown Wars não era como os GTA's atuais, ou seja, não era em 3D. Todo mundo disse que a escolha por visuais isométricos (visão por cima) era devido a falta de potência do Nintendo DS. Quanta bobagem! Foi então que a Ubisoft chegou e mostrou que o DS tem poder sim para fazer um jogo de ação no gênero "sandbox" (jogabilidade não-linear) com gráficos em 3D. E COP The Recruit é a prova viva disso.

Imagine um GTA onde você controla a polícia. Pronto, você já sabe como funciona 90% de COP The Recruit. Você assume o papel do policial recém integrado Dan Miles, que se torna detetive em Nova Iorque e precisa proteger a população de várias ameaças feitas por grupos terroristas, traficantes e todo o tipo de mau-elemento presente na cidade.

Dan trabalha junto com Brad Winter, seu mentor, que é vítima de uma armação e acaba preso. Cabe a você descobrir o que essa prisão tem a ver com um enorme plano terrorista e provar a inocência de seu chefe - e de quebra, claro, salvar a cidade.

UM TIRA HONESTO

Como COP é um jogo politicamente correto, nada de atropelar pedestres (que escapam misteriosamente de qualquer tentativa de atropelamento) e roubar carros. Quer dizer, você até pode pegar qualquer carro que esta na rua, basta Dan se aproximar do veículo, então a tela pisca e você aparece dentro. Uma escolha esperta da Ubisoft para não comprometer a indicação etária.

Os cenários em 3D são surpreendentes para um portátil.

A jogabilidade é o grande problema de COP. Um dos poucos acertos relacionados foi o PDA, ferramenta que auxilia todos os seus atos como policial. Por meio dele é possível ver o mapa de toda a cidade e traçar rotas com o GPS (vale mencionar que a seta que guia você até o destino é extremamente confusa) e até mesmo planejar emboscadas e chamar reforços, usando o microfone do portátil. Mas quando você controla o personagem, a coisa fica um pouco complicada. Não é tão intuitivo sair andando e atirando, já que as poucas opções de botões acabam interferindo na experiência.

COP The Recruit é o primeiro jogo que consegue se aproximar de um mundo aberto em 3D de qualidade no Nintendo DS. Ele tem problemas e paga por ser o precursor, mas abre caminho para vários outros jogos.

— Lucas Patricio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: VD-Dev
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 8.0

NOTA 7.5

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: ARCADE ATTACK

UMA HOMENAGEM FEITA AS PRESSAS

AS TARTARUGAS NINJAS, COMO É CONHECIDA AQUI NO BRASIL, estão completando 25 anos de sucesso. Pensando nisso, a Ubisoft resolveu fazer uma grande homenagem aos games antigos, que ficaram famosos no NES, SNES e Arcades, lançando TMNT: ARCADE ATTACK, para Nintendo DS.

Mais uma vez os nossos heróis irão enfrentar o poderoso Destruidor pelas ruas de NYC. Logo de cara o game apresenta as tartarugas e o mestre Splinter no melhor estilo das histórias em quadrinhos em preto e branco. Já na ação, o personagens ganham três dimensões, mas com jogabilidade 2D - como nos tradicionais games de ação.

CONTROLANDO AS TARTARUGAS

As quatro tartarugas, Leonardo, Raphael, Donatello e Michelangelo, estão disponíveis na tela de seleção e as missões sempre serão feitas com dois destes personagens, tanto no modo cooperativo quanto sozinho, pois o computador assume um deles.

Os comandos são simples ficando apenas nos quatro botões. A tela de cima do DS informa a pontuação e uma nota para seu desempenho, esses pontos darão direito a continues e a abertura de novos modos de jogo - que ao todos são quatro: Story, Survival, Boss Battle e Time Attack.

Mesmo com tudo isso a jogabilidade do game fica desejar com uma ação lenta e cheia de elementos repetitivos. Na parte visual, os modelos em 3D dos heróis foram bem cuidados, mas os inimigos chegam a ficar deformados de tão quadrados que são.

TMNT: Arcade Attack empolga no início por causa da premissa de ser uma homenagem, mas acaba desanimando qualquer fã dos antigos jogos das Tartarugas Ninja.

– Edi Carlos Rodrigues



A PANCADARIA vai comer solta!

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 2

NOTA 6.0

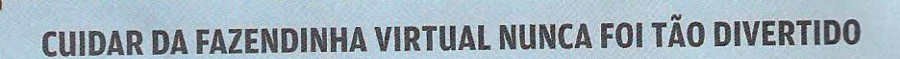
Gráficos: 8.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0



A VIDA no campo virtual é pacata

NÃO AGUENTA, bebe leite

HARVEST MOON: SUNSHINE ISLANDS



CUIDAR DA FAZENDINHA VIRTUAL NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO

HARVEST MOON É TERAPIA. E só quem já experimentou um dos jogos da série sabe disso! Sim, cuidar de uma fazendinha virtual sempre foi uma atividade pacata e gostosa. Penso isso desde a primeira vez que coloquei as mãos em um game desses, quando era um garoto. Mais tarde, tive em mãos o cartucho Harvest Moon 64. Era este cartucho e apenas mais um na minha estante, já que os jogos eram muito mais caros na época. Mas, percebi que apenas Harvest Moon bastava.

Digo isso porque passei semanas, meses, até anos apenas cuidando de minha fazenda e curtindo a vida pacata que o jogo traz. Conversar com os vizinhos, arrumar uma namoradinha, colher suas plantas, verduras, legumes e frutas para juntar dinheiro e aumentar a sua casa, ou comprar ferramentas melhores. Essa é a premissa de Harvest Moon e de quase todos os viciantes jogos de sua interminável e deliciosa franquia. Sunshine Islands traz tudo isso no DS, e com um gráfico em 3D muito melhor do que o do console em que eu me acabei de tanto jogar.

A "ÁRDUA" VIDA DE FAZENDEIRO

Na história deste game, que é bem parecido com o anterior (Island of Happiness), um arquipélago foi destruído por causa de um terremoto. A sua missão então, nobre fazendeiro, é coletar as lendárias "Sun Stones" para que as ilhas retornem à superfície e tudo volte a ficar em paz. Mais em paz do que tudo já está, na verdade.

Este game me lembra muito a versão do N64, mesmo porque diferente dos últimos games da série, principalmente para o DS, ele permite inscrever seus animais de estimação em competições anuais. Além disso, cada local da ilha tem uma cultura diferente. Um local serve para abrigar animais selvagens e únicos, outro, minérios, além de também a cidade onde você pode comprar diversos itens como comida, sementes e ferramentas. De resto, Sunshine Islands cumpre exatamente o que toda a série propõe: ser feliz com sua vida no campo.

Em termos de jogabilidade existe uma novidade bacana que é o fato de poder controlar o personagem também com o direcional e não só pela tela de toque como nas versões anteriores.

Se você já gosta dos jogos da série, com certeza este também vai agradá-lo muito, agora se você nunca experimentou, quem sabe você não descobre o seu espírito de fazendeiro?

– Flávio Croffi



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Natsume
Desenvolvimento: Marvelous
Gênero: Aventura
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 10
Replay: 7.0



X1 E X2, têm nomes originais

STAR WARS
BATTLEFRONT ELITE SQUADRON

OS CLONES ATACAM NOVAMENTE

SE VOCÊ É FÃ DE STAR WARS E NUNCA TEVE CONTATO COM NENHUM GAME DA SÉRIE JÁ ESTÁ NA HORA DE COMEÇAR. Como na maioria dos jogos baseados nas recentes aventuras de Star Wars, você deve estar imaginando que terá que guiar mais uma vez Anakin Skywalker, e os soldados da república numa batalha contra os separatistas robôs. Fique sabendo que neste game a coisa não acontece bem assim. Star Wars Battlefront Elite Squadron é um Spin Off, ou seja uma daquelas histórias originais que foram criadas paralelamente a cronologia oficial, mas que levam em consideração todos os elementos originais.

Em Elite Squadron você será o soldado X2, um clone da república que luta ao lado de seu irmão X1 em favor da República e contra o exército de robôs do general Grievous. Após a declaração da ordem 66, onde é instaurado o império, soldados são escalados para destruirem os Jedis recebendo ordens diretas do terrível ditador do lado negro Darth Vader. Desiludido com isso X2 se rebela contra o Império e contra seu próprio irmão fugindo para um exílio, onde por acaso acaba encontrando um Jedi. A partir daí o jogo se torna bem interessante, você se une aos rebeldes e à Luke Skywalker, cumprindo missões na tentativa de restaurar a paz na galáxia.

UM JOGADOR É MELHOR DO QUE MUITOS

Graficamente o jogo apresenta exatamente o que se espera de um jogo sobre Star Wars. As naves e os cenários são bonitos, bem trabalhados e com efeitos de qualidade com explosões e trilha sonora que não deixa nada a desejar a outros games da série. Já a ação é, digamos, "a moda antiga" lembrando o estilo de outros games do gênero no Super Nes. Basicamente você irá andar e atirar para todo lado, a caneta Stylus é praticamente nula já que a movimentação do personagem é feita com o direcional, é o fato bacana do game, você não fica preso somente a batalhas corpo a corpo. Há também batalhas usando naves de combate e outros veículos como as motos voadoras.

Vale lembrar que a franquia sempre teve como destaque o Multiplayer em outros consoles e no portátil também não ficou de fora. Para quem é fã da série cinematográfica ou curte um bom jogo de ação, Star Wars Battlefront Elite Squadron tem que fazer parte da sua coleção.

– Daniel Novio



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: N-Space
Gênero: Ação
Número de Jogadores: 1-4



Gráficos: 8.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 8.0
Replay: 7.0

CORRAM, Nazi-Legos!

LEGO INDIANA JONES 2: THE ORIGINAL ADVENTURES

O ARQUEÓLOGO DE PECINHAS VOLTA AO PORTÁTIL DA NINTENDO

OS BONECOS DE MONTAR MAIS FAMOSOS DO PLANETA ESTÃO DE VOLTA e resolveram parodiar os clássicos filmes de ação de Harrison Ford, permitindo que os jogadores revivam as cenas chave dos três primeiros filmes de Indiana Jones. Tudo isso usando um toque de blocos de Lego que só a produtora Traveller's Tales pode oferecer. E uma coisa é certa: o chicote de pecinhas do arqueólogo mais famoso do mundo e o apelo humorístico do game já devem ser o suficiente para atrair vários jogadores para a experiência.

A versão para o Nintendo DS é totalmente diferente das outras seis versões já lançadas do jogo. Apesar do título oferecer várias funções para destrinchar puzzles, ainda assim você dará de frente com uma aventura em plataforma, onde irá distribuir socos e golpes - afinal, não faria sentido um jogo de Indiana Jones sem ele usar seu maestral chicote.

E falando em chicote, durante alguns trechos, quando parece que você não vai conseguir sair do lugar, o chicote serve como a chave para avançar no game. Por exemplo, você sabia que balançando sua fiel "arma de couro" você pode mover um jipe preso no meio de uma estrada? Pois é, não há como negar que a variedade de ações - mesmo que bizarras - do chicote seja um ponto positivo.

Como os jogos da série LEGO Star Wars, os níveis de Indiana Jones estão recheados de lugares escondidos que exigem que você encontre múltiplas passagens para serem desbloqueadas. Infelizmente, como os puzzles são em geral fáceis, não é muito empolgante jogar os níveis mais de uma vez para desvendar os segredos. E embora os gráficos façam um trabalho respeitável, onde replicam a estética LEGO de uma maneira simples, os ambientes são repetitivos.

A opção para jogar em cooperação é marcada pela forma desconcertante em que está integrado. Em vez de ter a opção coop como um modo facilmente acessível no menu, você vai ter que ir em busca através de salas do museu do mundo hub, apenas para encontrar essa opção. Porém, depois que encontrar, você vai gostar, porque o modo em coop remove a maioria das frustrações da aventura em single player.

Inevitável dizer que o Indiana Jones de pecinha ainda é uma figura caricata, e vale sua atenção.

— Paula Romano



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Traveller's Tales
Desenvolvimento: LucasArts
Gênero: Ação/Aventura
Número de Jogadores: 2

NOTA 7.0

Gráficos: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 4.0



– Mateus Lôbo

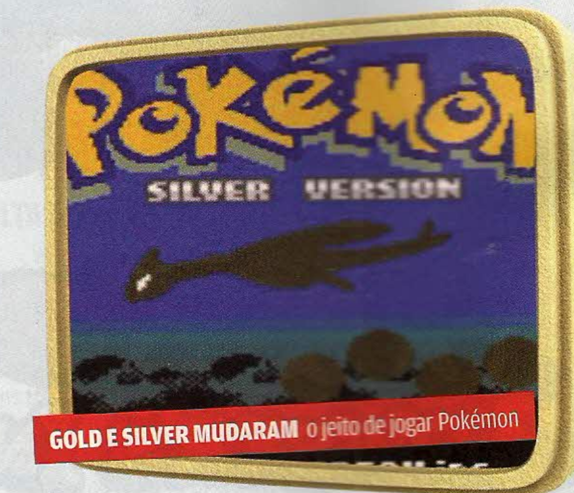
FELIZ ANIVERSÁRIO!
SÃO 10 ANOS DE GOLD & SILVER

Vamos relembrar o melhor de todos os games Pokémon!

No dia 21 de novembro, os jogos Pokémon Gold & Silver, lançados para o portátil Game Boy, completaram 10 anos de existência! Sim, eles chegaram as lojas japonesas em 1999 e mudaram a forma como era o mundo dos Pokémon até então. Nós não cansamos de repetir que o game terá seu remake lançado em 2010 no ocidente para o Nintendo DS. Para muitos jogadores ao redor do planeta, a primeira versão de G&S foi considerado o melhor game da série, porque nele as batalhas se tornaram mais divertidas tudo graças a uma série de mudanças, dentre elas a chegada de dois novos tipos de Pokémon (metálico e noturno) e a possibilidade de equipar nos monstrinhos itens que ativavam diversas reações durante a batalha. No ano de lançamento desses jogos, o sucesso de Pokémon era intenso e o sucesso foi quase instântaneo. É por isso que a chegada de Heart Gold e Soul Silver é tão importante para os fãs.

A história do clássico ocorre na região de Johto, que possui alguns Pokémon diferentes dos encontrados nas versões anteriores (Red, Green, Blue e Yellow). O objetivo ainda era o de conquistar 8 insígnias, desafiar a elite dos quatro e vencer o campeão para se torna um mestre. E para atrapalhar nossa jornada, havia a eterna Equipe Rocket que não media esforços para metê-lo em confusão.

Um ponto que agradou muitos jogadores foi o aumento no número de criaturas lendárias e especiais,



GOLD E SILVER MUDARAM o jeito de jogar Pokémon



AS BATALHAS CLÁSSICAS trazem saudades

além da possibilidade de visitação à região de Kanto com o direito à conquista de mais 8 insígnias, algo que nenhum outro game de Pokémon havia feito (somente Heart Gold e Soul Silver, pois são remakes).

As versões clássicas trouxeram muitas novidades para a série, os gráficos do jogo melhoraram bastante por causa das cores que eram a principal novidade do Game Boy Color na época.

UM JEITO NOVO DE SE JOGAR POKÉMON

Um dos maiores destaque de Gold & Silver foi a adição do PokéGear, um aparelho que possuía 3 funções: mapa, rádio (usado para escutar algumas músicas que tinham chance de facilitar o encontro com Pokémon raros ou até mesmo fazer seus Pokémon dormirem) e um telefone celular (sim, o treinador recebia ligações de personagens que tinha enfrentado ou conhecido durante sua aventura, assim recebendo informações ou convites para realizar novas batalhas).

Outra coisa comum hoje em dia com o Nintendo DS, mas que no passado foi uma grande novidade era o sistema de reconhecimento de tempo, onde ao iniciar sua jornada o jogador configurava o relógio e o calendário. Isso determinava alguns eventos, como alguns monstrinhos que só apareciam em dias ou horários específicos.

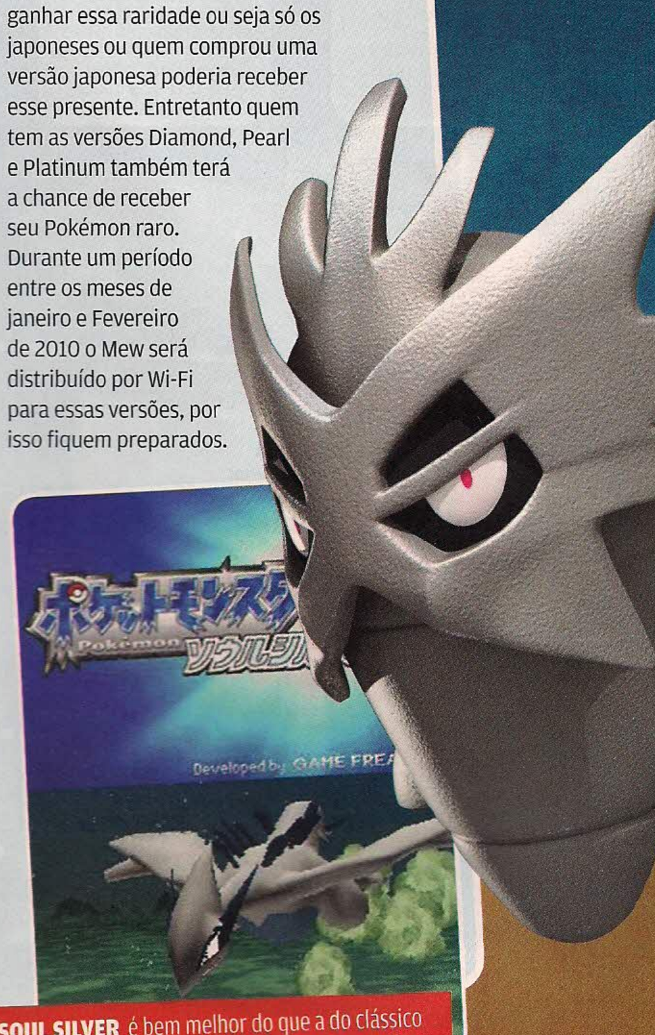
Outro elemento inesquecível de Gold e Silver foi a classificação de Pokémon macho e fêmea. Na Rota 34 entre a floresta de Llex e a cidade de Goldenrod você encontrará a "Day Care Couple" que é o local onde seus Pokémon podem ter filhotes. Existem alguns Pokémon que só podem aprender certos golpes se os seus pais passarem para eles por meios hereditários, por isso o cruzamento Pokémon ampliou a diversidade de combinações dos golpes nas batalhas.

PRESENTE DE ANIVERSÁRIO...

A Nintendo comemorou o aniversário das versões Gold e Silver no Japão presenteando os fãs com um Pokémon super raro. Do dia 11 até o dia 23 de novembro foi distribuído por Wi-Fi e também nas lojas e Centros Pokémon espalhados pelo arquipélago. Assim, somente quem tinha as versões Heart Gold e Soul Silver tiveram a oportunidade de ganhar essa raridade ou seja só os japoneses ou quem comprou uma versão japonesa poderia receber esse presente. Entretanto quem tem as versões Diamond, Pearl e Platinum também terá a chance de receber seu Pokémon raro. Durante um período entre os meses de janeiro e Fevereiro de 2010 o Mew será distribuído por Wi-Fi para essas versões, por isso fiquem preparados.

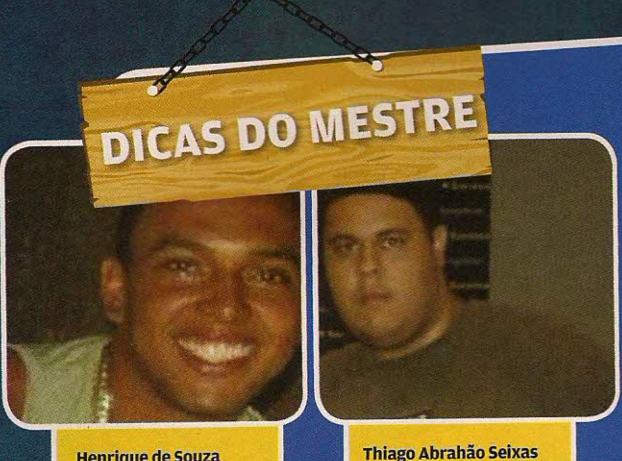
DESAFIO A ELITE DOS QUATRO

Edição Rio de Janeiro
Local: Colégio Marista São José
Endereço: Rua Conde de Bonfim, 1067 - Tijuca, Rio de Janeiro - RJ
Para maiores informações: thiagao.king@gmail.com ou henriqueyugi@hotmail.com



A ABERTURA DE SOUL SILVER é bem melhor do que a do clássico

DICAS DO MESTRE



Henrique de Souza Xavier
Nick: Yu-Gi
Joga Pokémon desde: 1996
idade: 22 anos
Curiosidade: Yu-Gi é o membro que mais barrou treinadores, desde a primeira formação da E4.

Thiago Abrahão Seixas
Nick: Dark King
Joga Pokémon desde: 2000
Idade: 21 anos
Curiosidade: Conhecido como "Muralha" da Elite dos Quatro, possui um jogo defensivo e tem uma facilidade em não deixar seu oponente realizar trocas.

NW: Qual batalha mais disputada que já viu desde que entrou para a E4?
Dark King: Foi no último Desafio a Elite dos Quatro em São Paulo, em Julho de 2009. Yu-Gi contra Mokuba, a luta foi decida no último Pokémon, com pouco HP. Os dois jogaram muito bem e foi uma luta de alto nível, no fim o Yu-Gi acabou ganhando, o Mokuba chegou muito perto de desafiar o campeão, pois já havia passado por 3 membros, inclusive eu, mas no fim o Yu-Gi acabou vencendo e contendo ele.

Quais foram os 3 Pokémon mais utilizados no ultimo DE4? Dentre eles qual era o mais perigoso?
Yu-Gi: Tyranitar, Garchomp e Scizor. Dos 3 o Garchomp é o mais perigoso, pois além de ter atributos muito bons, ele ainda conta com o "combo": Tyranitar e Sandstorm juntos com Sand Veil (a ability Sand veil aumenta a chance do adversário errar o ataque Garchomp enquanto ele está no Sandstorm)

Como a E4 treina para os torneios?
Dark King: Particularmente eu treino com os meus amigos, Yu-Gi, Fraldinha, Madruga e etc. São grandes jogadores aqui do Rio de Janeiro e sempre me ajudaram com os treinamentos, basicamente agente se encontra e costuma jogar e testar os times, até achar um time ideal pra jogar no torneio.

Qual foi seu time mais eficiente desde sua entrada na E4?
Yu-Gi: Latios, Hippodown, Tyranitar, Heracross, Registel e Cloyster. O ataque se baseia em depositar Toxic Spikes na arena usando o Cloyster e em pegar times mais defensivos. Dessa forma oponentes que realizam muitas trocas serão pegos pela armadilha deixada na arena.

RAIO X

FICHA TÉCNICA
Pokémon: Tyranitar
Tipo: Pedra/Noturno
Item: Leftovers
Nature: Brave(+Atk -Speed)
Ability: Sand Stream

Distribuição de EVs: HP- 240/Ataque-8/Defesa-56/Speed-28/Especial Defesa-176
Pró: Quando o Tyranitar entra na arena o efeito climático Sandstorm é ativado.
Contra: Cuidado com o Swampert e Garchomp que possuem defesas contra o Tyranitar

A ANÁLISE DESTA EDIÇÃO foi feita pelo Dark King, um dos entrevistados do mês e integrante da E4

Com o bônus de 50% na defesa especial durante o Sandstorm, Tyranitar se tornou uma excelente barreira contra ataques especiais. Sua excelente variação de golpes faz com que seja um atacante formidável, tanto físico como especial. Isso sem falar da sua ability, que pode servir de ajuda para outros Pokémon do seu time, fazendo um excelente trabalho de equipe. Principalmente quando combinando com o Garchomp.

Crunch – com o STAB (Bônus de 50% quando um pokémon usa um golpe do seu próprio tipo), Crunch entra para pegar os fantasmas e aqueles aonde o Fire Blast e o Focus Punch não dão super efetivo, como Pokémon elétricos, em conjunto com o Sandstorm causando assim grande dano no oponente.

Fire Blast - metálicos com baixa defesa especial somem na frente de um Fire Blast, principalmente o Skamory que sempre causa muitos prejuízos para o Tyranitar.

Focus Punch/Substitute – Antigo "combo", que entra para fugir de alguns status de Pokémons mais lentos como Blissey, por isso os 28 pontos de EV em Speed, justamente para fugir do Thunder Wave e assim encaixar o Focus Punch, servindo assim para alguns metálicos com boa defesa especial como o Registeel.

Conclusão: Esse Tyranitar é ótimo para pegar Skarblico (Skarmory e Blissey) e, ainda assim, segurar Pokémon elétricos e usar Substitute. Muito cuidado com Swampert e Garchomp, os dois tem bom HP e defesas razoáveis, além de serem do tipo terrestre que possui vantagens contra o Tyranitar fazendo com que sejam excelentes para quebrar essa estratégia.

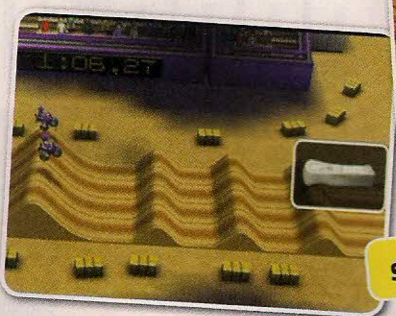
EXCITEBIKE: WORLD RALLY (Wii WARE)

UM DOS CLÁSSICOS DA NINTENDO VOLTA A BRILHAR!

Plataforma: Wii
Produtora: Nintendo
Jogadores: 1-4
Classificação: E (Livre)
Preço: 1000 Wii Points

PARA QUEM NUNCA JOGOU O EXCITEBIKE ORIGINAL, fique sabendo que ele é um clássico da casa lançado para o NES em 1985. O game simula uma corrida de bicicletas do tipo BMX em terrenos cheios de terra com rampas e curvas fechadas. A ideia do jogo é simples: correr e chegar em primeiro.

Excitebike ficou extremamente popular nos fliperamas, por ter uma jogabilidade simples, porém muito divertida, que contagia qualquer um. Quando o game foi programado para o NES, o modo Track Edit, onde você podia criar suas pistas, foi acrescentado pela primeira vez e nem precisa dizer que foi ai que a diversão tomou proporções gigantescas. Os jogadores da época podiam criar e salvar suas próprias pistas, o que elevou o fator replay do game ao máximo.





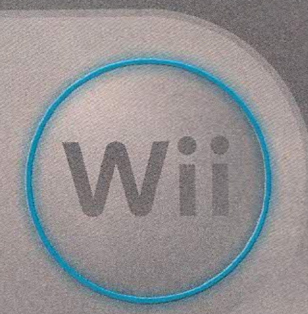
SALTOS RADICAIS

O jogo é absurdamente viciante. Mesmo se você chegar na vigésima segunda posição, vai querer jogar de novo. E de novo. E de novo. Claro, jogos assim tem seus momentos frustrantes, e Excitebike tem um desejo intenso de fazer com que o jogador sofra pra caramba nas pistas mais difíceis que você já viu, mas por baixo dessa casca grossa há um jogo de corrida muito gostoso de jogar. É a prova que um jogo não precisa de gráficos elaborados ou jogabilidade complexa para ser divertido. Excitebike não é o único jogo de corrida no mercado, mas é diferente e mostra a verdadeira genialidade por trás de um bom game. É por isso que quando soubemos que um remake estava sendo feito para o Wii Ware, ele se tornou o nosso destaque instântaneo.

Prepare-se para os saltos mais incríveis, os obstáculos mais loucos, e disputas com outros corredores no mais novo Excitebike. O jogo é exclusivo do WiiWare, e está de arrasar. Você pode escolher entre vários ângulos de câmera diferentes para voltar pra pista da melhor forma possível com a ajuda do sensor de movimento do Wii Remote. Você pode competir em corridas pelo mundo nos quatro circuitos de campeonatos, e convidar amigos para uma corrida via Wi-Fi. E se estiver com sorte, também pode desafiar qualquer jogador que estiver online. Para finalizar, você pode criar seus próprios trajetos no intuitivo Track Editor e escolher obstáculos para montar a pista mais radical possível. O jogo é um sucessor perfeito ao Excitebike original, atualizando a diversão para os nossos tempos.



PREPARE-SE, para competir

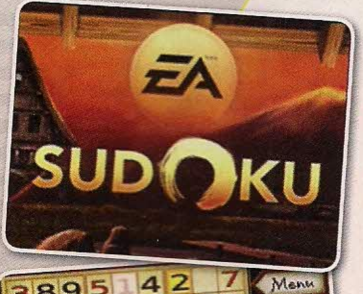


DOWNLOADS

A Nintendo World traz os destaques do mundo virtual da Nintendo
– Rafael Quadros

SUDOKU (Dsi Ware)

JOGO DE NÚMEROS VICIANTE



PARECE COMPLICADO, mas não é!

O GAME SUDOKU OFERECE CENTENAS DE QUEBRA-CABEÇAS ONDE O OBJETIVO É MUITO SIMPLES: descobrir a sequência de números de cada seção. O jogo é extremamente popular em jornais, revistas e outras publicações, e é também vendido nas bancas em livrinhos com centenas de páginas recheadas de problemas a serem resolvidos. Agora você pode jogá-lo a qualquer hora no seu DSi, inclusive através do exclusivo modo Newspaper, onde você pode adicionar quebra-cabeça de jornais famosos. Com dificuldades de Fácil a Insano, cinco níveis diferentes estão disponíveis - para os jogadores mais casuais e para os veteranos. O jogo se tornou um fenômeno no mundo e é uma experiência divertida e relaxante.

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Electronic Arts
Jogadores: 1
Classificação: E (Livre)
Preço: 200 Nintendo DSi Points

GOLDEN AXE (Virtual Console)

QUE CONAN, QUE NADA! BÁRBARA É A SEGA...

O CLÁSSICO DO ARCADE GOLDEN AXE LANÇADO EM 1989 FINALMENTE CHEGA AO VIRTUAL CONSOLE! Na série popular da SEGA, o maligno Death Adder invadiu sua terra e aprisionou o rei e a princesa. Três guerreiros poderosos avançam para fazer justiça: o guerreiro Ax Battler, a amazona Tyris Flare, e o anão Gilius Thunderhead. Os heróis farão uso de poderosas armas e magias para combater as hordas de Death Adder bem ao estilo "quebra-quebra", mas com boas pitadas de RPG. O game pode ser jogado por até dois jogadores, o que é muito bacana, pois Golden Axe tende a ser difícil o suficiente para te dar uma bela dor de cabeça jogando sozinho. Enfim, é um clássico que ninguém deve ficar sem jogar. Se você ainda não conhece Golden Axe, vale a pena baixar o game agora no seu Wii.

Plataforma: Arcade
Produtora: SEGA
Jogadores: 1-2
Classificação: T (13+)
Preço: 900 Wii Points





CUIDADO com as moçoilas

GRITARIA FAMOSA

Em Golden Axe os gritos dos personagens ao caírem foram digitalizados de dois filmes americanos famosos: Rambo - Programado para Matar (First Blood) e Conan, O Bárbaro (Conan - The Barbarian) ambos de 1982. Acredita? Se você é fã destes filmes fique esperto quando estiver jogando



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

99 VIDAS

Na fase do 2-3, no final dela, entre os degraus, você pode pegar uma tartaruga, Koopa Troopa, pular sobre ela batendo no degrau, até ganhar 99 vidas. Dica bem clássica de Super Mario Bros.

MARIO SEM CHAPÉU

Ao completar 99 vidas com o personagem, o chapéu dele irá simplesmente desaparecer, mas ele voltará se você perder uma vida.

INDO PARA O MUNDO 9

Para chegar ao Mundo 9, Mario terá que reunir todas as Star Coins de todas as fases até a do Mundo 8 para liberar todas as fases deste novo Mundo.

UTILIDADE DAS STAR COINS

Em posse de todas as moedas-estrela, você pode comprar pequenos filmes, chamados Hint Movies, que são pequenas sugestões feitas pela própria Nintendo sobre técnicas para localizar objetos escondidos, ganhar vida ilimitada e assim por diante. Essa função é um bom motivo para fazer os gamers voltarem a alguns estágios.

QUAL CASA DO TOAD VOCÊ QUER QUE APAREÇA?

Assim como em Super Mario Bros 3, as casas do Toad aparecem pelo mapa do New Super Mario Bros. Wii, mas você pode escolher qual casa quer que apareça.

Depois que o Toad é raptado, todas as vezes em que você tiver que resgatá-lo tenha em mente que o mais importante para decidir qual casa irá aparecer é o último dígito do relógio que marca o tempo na fase. Portanto fica assim:

Como Fazer uma Casa Dourada de Cogumelo (Gold Mushroom House) aparecer: você deve acertar o mastro do final da fase com Toad intacto tendo o último dígito do relógio que marca o tempo nos números 7, 8 ou 9.

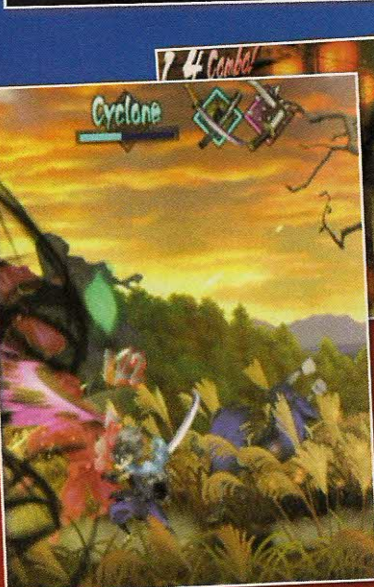
Como fazer uma Casa Verde de Cogumelo (Green Mushroom House) aparecer: você deve acertar o mastro do final da fase com Toad intacto tendo o último dígito do relógio que marca o tempo nos números 0, 1, 2 ou 3.

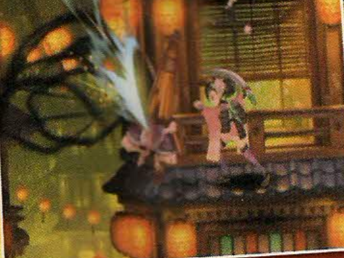
Como fazer uma Casa Vermelha aparecer (Red Mushroom House): acerte o mastro com o Toad intacto com o último dígito do relógio de tempo no número 4, 5 ou 6.

SUPER GUIA

Caso não esteja conseguindo passar de fase, simplesmente perca oito vezes seguidas e a função será acionada. Aparecerá um bloco que ao ser atingido oferece suporte ao personagem ensinando como passar de fase. Mas fique atento, porque a função Super Guia não foi feita para mostrar áreas secretas, ou pegar Star Coins e nem como pra mostrar truques. Ela foi feita apenas pra passar de fase. Aqueles que não utilizarem do Super Guia, acabam ganhando uma surpresa no final do jogo.

MURAMASA THE DEMON BLADE





LISTA DE FINAIS

Momohime

Final 1: Derrote Fudo-Myoo (final normal).

Final 2: Complete o Final 1 dos dois personagens, e antes da fase final, em Yamato, equipe Mumei Tamanoo e Tsukiotoshi e termine o jogo.

Final 3: Após completar o Final 2 dos dois personagens, equipe a espada Oboro Muramasa e derrote novamente Fudo-Myoo.

Kisuke

Final 1: Derrote Tokugawa Tsunayoshi (final normal).

Final 2: Complete o 1o final dos dois persoangens, e antes da fase final, no Castelo Edo, equipe Mumei Tamanoo e Tsukiotoshi e termine o jogo.

Final 3: Após completar o 2o final dos dois personagens, equipe a espada Oboro Muramasa e derrote novamente Tokugawa Tsunayoshi.

SCRIBBLENAUTS

Uma das coisas mais surpreendentes sobre o Scribblenauts para nós é o suporte nativo para português do Brasil. Aqui vão algumas dicas desse jogo fantástico:

LIBERAR FUNDOS DE TELA

Para abrir novos espaços para você brincar faça o seguinte na tela de título:

Fundo de tela 01: aberto no começo
Fundo de tela 02: escreva "cachorro"
Fundo de tela 03: escreva "bicicleta"
Fundo de tela 04: escreva "abelha"
Fundo de tela 05: escreva "flor"
Fundo de tela 06: escreva "goleiro"
Fundo de tela 07: escreva "caixa" (utensílio)
Fundo de tela 08: escreva "piano"
Fundo de tela 09: escreva "cobre"
Fundo de tela 10: escreva "mesa" (mobília)
Fundo de tela 11: escreva "vampiro"
Fundo de tela 12: escreva "quintal" (local)
Fundo de tela 13: escreva "chuva"
Fundo de tela 14: escreva "cd"
Fundo de tela 15: escreva "rádio"

TELETRANSPORTE

Ao escrever "teletransporte", você pode levar Maxwell para três estágios secretos que mudam a cada uso da máquina. Você pode visitar o prédio da produtora do jogo, 5th Cell, ir para o espaço e ver aliens ou entrar em uma caverna com monstros.

MÁQUINA DO TEMPO

Ao escrever "máquina do tempo", você pode levar Maxwell para outros três estágios secretos, que também mudam a cada uso da máquina. Você pode ir para a pré-história e subir em dinossauros, ir para a idade média e cortejar princesas ou ir para o futuro e ver robôs.

MAXWELL ORIGINAL

Ao completar os desafios de todos os níveis, você pode usar o avatar original do Maxwell. Mas se você quer conferir antes como ele era no começo, basta escrever "scribblenaut".





NEW SUPER MARIO BROS.

JOGAR COM O LUIGI

Na tela "Select File" segure os botões L e R e escolha o seu jogo com o botão A.

LISTA DE ESTÁGIOS COM SAÍDAS ALTERNATIVAS

Mundo 1: 1-2 Torre
Mundo 2: 2-3; 2-A; 2-4 Castelo
Mundo 3: 3-2 Casa fantasma
Mundo 4: 4-1 Casa fantasma
Mundo 5: 5-2; 5-B Casa fantasma, Castelo
Mundo 6: Nenhuma
Mundo 7: Casa fantasma 7-4; 7-5; 7-6
Mundo 8: Nenhuma

MUNDOS SECRETOS

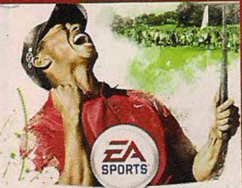
No decorrer normal do jogo, os mundos 4 e 7, são secretos; para jogá-los, basta derrotar os chefes dos mundos 2 e 5, respectivamente, como Mini-Mario.

POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita de cultura gamer

TOP 10: OS MELHORES JOGOS DE 2009

Edição de dezembro não poderia deixar de falar dos melhores do ano, certo? Então, o nosso glorioso Top 10 vai eleger quais foram os dez melhores jogos lançados para consoles da Nintendo em 2009. Concorda? Então vote: www.gameworld.com.br. Só vale lembrar que o novo Zelda para DS ainda não havia chegado na redação até o fechamento desta edição, ele ficou de fora da lista, mas você sabe muito bem o lugar dele no ano que vem!



10 TIGER WOODS PGA TOUR 10

Não é apenas um jogo de golfe; a versão 10 do "Tigre Madeiras" é o melhor simulador de golfe já feito para um videogame. No Wii, o jogo recebeu tratamento de empresário bilionário: gráficos decentes e controles super apurados com ajuda do Motion Plus.

9 PROFESSOR LAYTON AND THE DIABOLICAL BOX

A continuação da aventura do professor Layton e seu assistente Luke foi um tremendo sucesso. A única parte difícil foi convencer o pessoal da redação a não fazer aulas de japonês só para jogar a terceira versão, que só saiu no Japão.



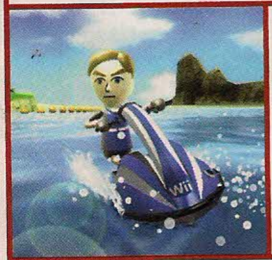
8 POKÉMON PLATINUM

Enquanto Heart/Gold e Soul/Silver não são lançados na América, nós passamos 2009 jogando a versão platina dos monstrinhos. Após centenas de horas treinando e fazendo efforts, chegamos a conclusão que esse é o melhor Pokémon de todos os tempos. Até o próximo, é claro.



7 PUNCH-OUT!!

Wii Sports nos ensinou como fazer uma boa diversão usando o Wii Remote como luva de boxe. E apenas com o remake de Punch-Out!! é que tivemos a oportunidade de mostrar toda nossa habilidade com jabs, cruzados e ganchos. Só de lembrar, já doem os braços.

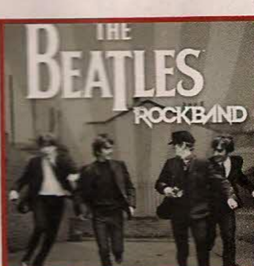
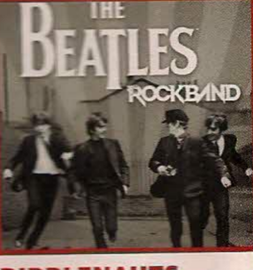


6 WII SPORTS RESORT

Mais esportes, mais diversão, mais opções e mais precisão! O jogo que trouxe como principal melhoria a adição do Motion Plus, mostrou que é competente em todos os sentidos – principalmente no quesito "reunião de família e amigos na sala".

5 THE BEATLES: ROCK BAND

Uma das maiores (se não a maior) banda de todos os tempos em um jogo repleto de homenagens e nostalgia. Perdemos a conta das horas que passamos batucando as músicas dos garotos fabulosos de Liverpool em nossos instrumentos de plástico.

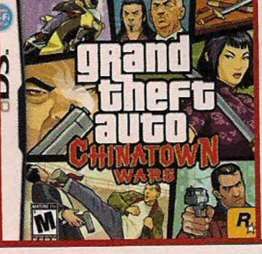
4 MARIO & LUIGI: BOWSER INSIDE STORY

Partners in Time já tinha um lugar cativo no nosso rol de melhores jogos do encanador para portáteis, e essa continuação é simplesmente genial. Jogar com Bowser é só metade da graça, mas não vamos estragar a surpresa.



3 SCRIBBLENAUTS

Escreva o que quiser e resolva os quebra-cabeças. Scribblenauts nos faz conhecer melhor nossos amigos. Quando você vê alguém escrevendo "pistola a laser" para se livrar de abelhas, essa pessoa tem uma mente muito fértil e perigosa.



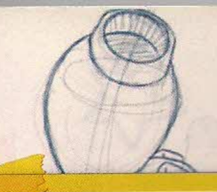
2 GTA CHINATOWN WARS

O DS é tido como o portátil politicamente correto. Fato. Mas ele tem também um dos mais divertidos GTA's já produzidos; Chinatown Wars é tão bom que até a concorrência ficou interessada nele. Mas cá entre nós jogar com a tela de toque é muito mais divertido.

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Em ano que sai jogo do Mario, é praticamente certo que vamos ter um novo clássico. E assim como aconteceu com a versão de DS, em 2006, New Super Mario Bros. Wii a roubou a cena. É só você ver as capas das últimas Nintendo NW. Ah, Mario, sempre você!





OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

Porque gamer gosta de colecionar

Nós já falamos de tantas coisas aqui na seção Objetos de Desejo, que esta se tornando um verdadeiro desafio encontrar objetos dignos de aparecer por aqui. Mas este mês conhecemos o trabalho de um designer chamado Daniel Reese, que mora em Liverpool, na Inglaterra. Daniel é um fã de videogames de longa data e decidiu usar seu dom artístico para criar uma linha de tênis personalizados inspirados nos maiores sucessos dos videogames. Claro que a Nintendo ganhou modelos maravilhosos, como você confere nas imagens que selecionamos. Daniel disse que começou a personalizar tênis quando pintou o seu All Star branco e gostou do resultado. Depois ele continuou customizando para amigos e decidiu levar o hobby a sério. Hoje, ele vende cerca de três tênis por semana! Se você gostou, basta entrar no site www.brassmonki.bigcartel.com. São carinhos, mas são lindos, vai!








ACESSÓRIOS NINTENDISTAS

Bicicleta Ergométrica

Após a balança do Wii Fit e do pedômetro de Personal Trainer Walking, a Nintendo lança outro acessório que promete ajudar as pessoas a entrar em forma, o Wii CyberBike. Esse, sem dúvidas, é um dos maiores acessórios que a Big N já lançou – e possivelmente o mais caro. O preço ainda não esta definido, mas ele será vendido a partir de janeiro de 2010. Ótima oportunidade parar perder os quilos ganhos no Natal, certo? O CyberBike ainda será compatível com Mario Kart Wii.



Vídeos sensacionais que rodam na internet

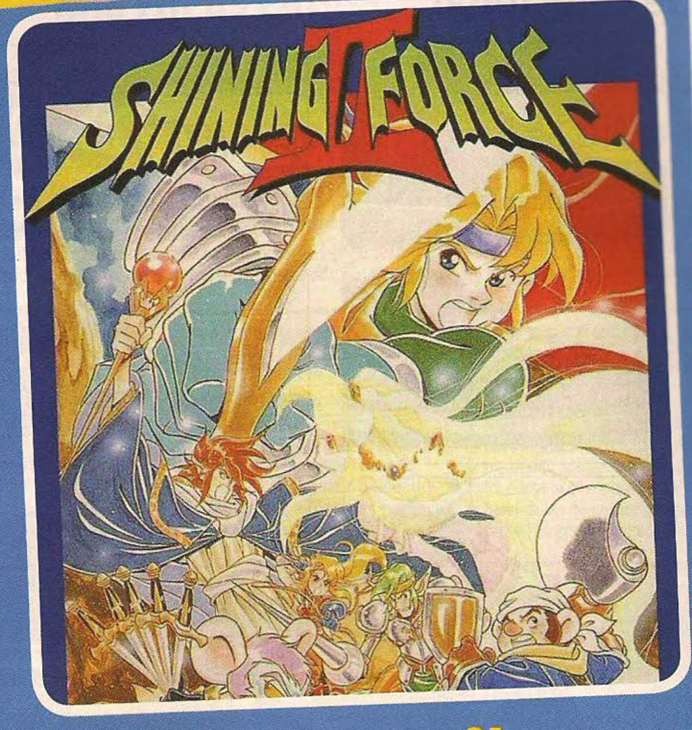
PRODUTO DO MÊS



Keyboard Cat e Mario

Super Keyboard Cat Bros.
Link: http://tiny.cc/nw129

Você conhece o Keyboard Cat? Ele é um gatinho que toca piano em um vídeo que ficou extremamente conhecido na internet. E ele ficou TÃO famoso que tem até uma aparição em Scribblenauts; escreva "keyboard cat" e veja ele aparecer ao lado de Maxwell. Mas o vídeo que queremos sugerir é um onde a versão 8-bit do gato mais famoso da internet encontra Mario Bros. Imperdível!





MÃO NA MASSA

Entrevistamos o fã de Shining Force II que cansou de esperar um remake e esta produzindo sua própria versão para o DS
– Lucas Patricio



Nome:
Renato Rodrigo Bittencourt Silva

Idade:
30 anos

Mora em:
São Mateus, Espírito Santo

Profissão:
Técnico em Produção de Petróleo Jr. (PETROBRAS)

Hobby:
Designer 2D Pixel Arts & Games. (ALIANÇA VISUAL ARTS)

Em rodas de discussão de games sempre um dos assuntos recorrentes é "qual jogo você gostaria de ver de roupagem nova?". Isso acontece porque quase todo gamer gostaria de ver um jogo que marcou sua infância ser refeito e relançado utilizando as tecnologias atuais. Essa necessidade dos fãs foi o grande motivador para o Nintendo DS se tornar uma das maiores plataformas com remakes de todos os tempos. É só ver o catálogo de relançamentos da Square Enix (Final Fantasy, Chrono Trigger, Dragon Quest) para se convencer disso - sem falar de clássicos como Mortal Kombat, Flower, Sun and Rain e até o inesquecível Mario 64, que inclusive foi um dos jogos de lançamento do portátil.

No meio de tantos jogadores frustrados por não ter sua série ou game favorito relançado, Renato Bittencourt decidiu fazer diferente. Além de apenas participar de petições online e fazer tópicos quilométricos em fóruns, Renato decidiu colocar as mãos na massa e usar seu conhecimento em programação e facilidade para auto-aprendizado para produzir seu próprio remake de Shining Force II, jogo lançado originalmente para Mega Drive.

Para entender melhor como Renato está fazendo Shining Force II do zero, fomos conversar com ele.

Quando você teve a ideia de criar um remake de Shining Force II para o Nintendo DS?

Renato Bittencourt: Eu estava reprogramando, pra Nintendo DS, o Hayashe Blade - jogo baseado num fanzine de um amigo meu - que inicialmente estava sendo programado para o Game Boy Advance. Só que durante o processo comecei a pensar na divulgação e percebi que teria certa dificuldade em apresentar o game e torná-lo conhecido, já que não tenho produtora e nem sou conhecido. Como o estilo do jogo fazia referências ao Shining Force - ao ponto de receber o subtítulo "Tributo ao Shining Force" - me veio então a ideia



PARECE que vai ser bom!

de, reprogramar um game dessa série.

E por que você escolheu esse RPG da Sega e não qualquer outro RPG?

Escolher o Shining Force II foi juntar o útil ao agradável. Gosto muito da série porque além de ter sido o primeiro RPG de estratégia que joguei na vida, toda a sistemática é simples e funcional, lembrando um jogo de xadrez. Após o remake do Shining Force original para o GBA, produzido pela THQ da Europa em 2004, fiquei aguardando a possibilidade de fazerem o mesmo com o segundo título. Como isso não ocorreu, os fãs da série voltaram a ficar órfãos de novidades, já que desde 1998, quando saiu o Shining Force 3 para o finado Sega Saturn, nada mais da série foi lançado. Além do mais, percebi que quem jogou a série aqui no Brasil o fez por meio da TecToy, que lançou o Shining Force II por aqui na época do Mega Drive. Portanto, tudo apontava pra que eu o escolhesse como título a ser produzido.

Que ferramentas você esta utilizando pra criar o jogo?

Bem, falando tecnicamente, um PC, uma mesa gráfica, o SDK (Software Development Kit) pra Nintendo DS, programas gráficos como o Paint Shop Pro, Adobe Photoshop, GIF Animator, programas de áudio como o Adobe Audition, algum ambiente de programação em C, como o Dev C++ e livros técnicos que auxiliam tanto na programação em C e na programação para Nintendo DS, quanto para desenvolvimento de técnicas 2D, se necessário.

Há quanto tempo já rola o processo de criação?

Bem, tem pouco mais de um ano que comecei o trabalho de programação, e o game está com aproximadamente 80% do trabalho "grosso" (engine gráfica e de processamento lógico) pronto. Mas ainda tem muito trabalho pela frente, principalmente no que tange ao departamento visual e de design.

Você fez tudo do zero? Está tendo ajuda de alguém ou fazendo tudo sozinho?

Tirando a parte de áudio, todo o resto eu criei do zero. Não tem nada na programação em C, da lógica a gráfica, que eu não tenha criado. Eu posso sentar e explicar detalhadamente cada uma dessas partes. Refiz e continuo refazendo todos os tiles que compõe os cenários, assim como todas as ilustrações dos personagens. Até o momento só utilizei as imagens dos ícones de itens e armas do jogo original. Já a parte de áudio, por eu não ser músico, não teria como programar estruturas pra esse departamento, então recorri a uma biblioteca de áudio. Tenho uma amiga nos EUA que é especialista em desenvolvimento e que criou uma biblioteca dessas para o Nintendo DS, tanto pra efeitos sonoros quanto pra músicas de fundo. Isso é o que esta me ajudando neste departamento. Já na trilha sonora tenho a grande vantagem por dispor da mesma orquestrada pela filarmônica de Tóquio, num CD lançado na época.

Qual parte da produção esta dando mais trabalho?

Várias partes deram trabalho. Poderia citar a lógica que cria e analisa os movimentos dos personagens controlados pela CPU na área de batalha (onde eles evitam obstáculos e che-



RENATO DEU UM TRATO no desenho dos personagens

gam sempre ao personagem alvo), ou mesmo a parte do código responsável por escrever os textos na janela de texto, que levou muito tempo pra ser desenvolvida, pois eu queria fazê-la idêntica a versão do game no Mega Drive, já que esse era um dos charmes do jogo original. Não sei se foi por isso que a THQ, quando fez a versão para o GBA, mudou a janela de texto. Essa janelinha deu bastante trabalho. Fora isso, ainda tem os desenhos, são muitas animações e ilustrações a serem feitas que também tomam tempo e dão trabalho.

Durante o período de criação, você mudou algum fato ou diálogo para se adaptar melhor aos dias de hoje? Todas as mecânicas continuam idênticas?
O enredo principal continuará o mesmo, só estou agregando inovações como diálogos, cenários, personagens e batalhas extras. Mas nada que os fãs acharão ruim. O jogo sempre foi o um dos carros chefes da SEGA, por isso mesmo não me atreveria a mudar uma mecânica que sempre foi adorada por nós.

Se a SEGA entrasse em contato com você para falar do seu jogo, quais argumentos você usaria para convencê-los a lança-lo?
Eu acho que não precisaria falar muita coisa, somente mostraria a quantidade de fóruns, blogs e notícias que se espalharam pela internet sobre este assunto, demonstrando o interesse e ao mesmo tempo carência dos fãs pelo título. Infelizmente acho isso muito difícil, pois o que circula em matérias na internet é que logo após a produção do Shining Force III, em 1998, a SEGA se desentendeu com a CAMELOT/ CLIMAX (antiga Sonic Software Planning), que era a produtora responsável pela série Shining Force, (atualmente responsável pela série Golden Sun), portanto desde então todos os games Shining Force lançados pela SEGA nada tem a ver com o título original, e por isso carregam um complemento de nome, sendo Shining Force NEO, Shining Force EXA ou mesmo o ainda não lançado Shining Force CROSS; todos títulos de RPG Ação.



A VERSÃO BRAZUCA ficou melhor!



Como você aprendeu a programar jogos? Por que no Nintendo DS?
Programar é uma questão de dedicação, mas você tem que gostar de desafios. Acho que gostar de games já torna a coisa mais proveitosa, uma coisa ajuda a outra. Com 13 anos de idade eu tinha um computador MSX, o qual sempre fui apaixonado e me divertia fazendo programinhas em BASIC. Alguns meses depois, ganhei um livrinho de um cara que curtia computadores, ASSEMBLER Z80, e então comecei a desvendar os mistérios desta linguagem. Com o passar do tempo, a minha busca por conhecimento foi aumentando. Com o advento da internet, o acesso a publicações e materiais sobre programação foi se tornando mais fácil e maior - o meu interesse também. Até que um dia me deparei com o SDK do GBA e foi aí que comecei a estudar linguagem C, tudo autodidata mesmo. Meu gosto por portáteis começou com o SEGA Game Gear, e depois passou para o Game Boy. Migrar para o DS foi consequência, ainda mais levando-se em conta o domínio da Nintendo em relação a portáteis, o fácil acesso a matérias sobre desenvolvimento no NDS e a facilidade que encontrei em desenvolver para o mesmo.

Tem alguma pretensão de fazer um remake de outro jogo?
Tenho que retornar o Hayashe Blade, que é o game que originou essa ideia toda. A promessa que eu fiz aos fãs foi terminar o que chamo de "Shining Force 2 - First Chapter: The Awakening of Shining Force". Só que como a notícia se espalhou de uma forma que eu não esperava, estou pensando em fazer o game todo, já que com a engine toda pronta isso fica bem mais fácil -o próprio Hayashe Blade vai utilizar esta engine. Agora, se eu conseguisse algum acordo concreto de publicação, por exemplo, aí sim não teria porque não terminá-lo.

E Que tal Grandia?
Grandia é outra série que sou APAIXONADO. Ele é perfeito como é, mas adoraria ver um remake nos consoles da nova geração. Infelizmente, por uma questão de hardware, só daria pra portá-lo para o Nintendo DS como a Square Enix fez com o Chrono Trigger, ou seja, de forma idêntica. Melhorar seria difícil, senão impossível, devido as restrições do portátil. NW



REQUISITO OBRIGATÓRIO

E eu lhes imploro que leiam o e-mail todo!
Bom, é o seguinte: sei que o pessoal da revista está dando uma "mudada" nela, o Orlando (editor-chefe) saiu recentemente e eu pensei na mera possibilidade de trabalhar na Nintendo World. Bom, infelizmente só tenho 16 anos e ainda não posso realmente trabalhar, porém, como vocês devem saber, algumas empresas empregam "jovem aprendizes" como parte dos funcionários ou estágiarios. Eu tenho um sonho de trabalhar na Nintendo, mas lógico que não vou começar por lá, então que tal começar por uma revista da Nintendo, como a NW? Modéstia a parte, eu entendo bastante de jogos e falo inglês fluentemente, o que é fundamental para quem escreve de games certo?
E me digam por favor qual é o "requisito obrigatório" para trabalhar na Nintendo World, pois seja lá qual for eu tenho e se não tiver, farei de tudo para tê-lo.
Por favor amigos da Nintendo World, eu imploro de coração que ao menos pensem neste caso. Eu moro em Fortaleza-CE, o que dificulta bastante, porém, creio que posso me mudar para São Paulo se aceitarem sem problema nenhum, pois tenho vários membros da minha família que moram aí!
Posso trabalhar de qualquer coisa... ^^
Muito obrigado

Senhor X
Fortaleza, Ceará

Caro Senhor X,
Sim, se você não quer ser identificado nós vamos chamar você de Senhor X, ok? Olha talvez o maior problema para você seja a idade. A distância graças a internet não é problema. Atualmente, nós temos um colaborador aí da sua cidade, o Mateus Lôbo que faz o nosso Planeta Pokémon. E além disso, a mãe do nosso novo editor-chefe também vive na Terra da Luz, por isso ele está sempre viajando até aí. A distância não é um problema mas a idade é. Com 16 anos você ainda tem muito o que fazer. É preciso estudar muito, fazer uma faculdade, aprender mais idiomas e, além de tudo isso tem que ter muita dedicação e atitude. Trabalhar em revista exige criatividade e esforço 24h por dia. Não basta apenas gostar de videogame, mas tem que ter aquele "algo mais" que você só ganha com os estudos. Isso porque fazer revistas de videogame é um trabalho como outro qualquer. Tem que ter responsabilidade, respeitar prazos e estar disposto a tudo para fazer a melhor revista. Nós aqui curtimos muito o seu entusiasmo. E nada impede que algum dia você possa visitar a nossa redação e ver de pertinho como uma revista como essa é feita não é? De qualquer maneira não desista dos seus sonhos e apareça! Um grande abraço e um Feliz Natal para você e para sua família.

CARTA DO MÊS

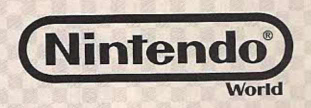


A VELHA ÁRVORE NATALINA

Olá pessoal da NW,
Estou enviando uma pequena árvore de natal que enfeitamos (eu e meu irmão) com alguns personagens da Nintendo, já que está chegando a época do Papai Noel. Faz tempo que fizemos isso (basta ver Banjo e Kazooie), e alguns personagens até sumiram (Fox, Samus Aran, Pikachu)! Algum dia isso vai fossilizar...
Continuem realizando esse trabalho com nossa querida revista e feliz natal para todos nós, com muitos games!!
Um grande abraço a todos!!

Jorge Simão (eu) e Julio Simão (irmão)
São Pauo - SP
Via E-mail

E aí Super Simãos Bros.! Tudo beleza? Esperamos que sim. Muito bacana a árvore de Natal que vocês fizeram, rolou até uma lagriminha aqui do pessoal da redação. Muito obrigado por todo o carinho de vocês. Bom, convenhamos que já está na hora de dar um restaurada aí na sua árvore, colocar uns personagens novos e se atualizar para entrar em 2010 com o pé direito. E a Nintendo World deve começar o ano com muitas novidades. Afinal a Nintendo não pára! Ano que vem tem Mario Galaxy 2, Metroid The Other M, os novos games do Pokémon e mais uma penca de games fresquinhos que devem sair do forno para a alegria da moçada. Agora bem que da próxima vez você poderia mandar a foto de um panetone com o formato do Toad. Ou um peru de Natal com a cara do Yoshi. Que tal? Pensem grande, caros Jorge e Julio! Valeu pela mensagem e ótimo Natal para todos nós.



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia D'Olivo e Natalia Carneiro (designers)

REDAÇÃO
Bruno Lazzarini, Daniel Driussi, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Fernando Souza Filho, Flavio Croffi, Giuliano Peccili, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Paula Romano, Rafael Quadros, Veronica Huang (fotógrafa)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS
Alessandra Soares

CONTATO
Ewerton Martins
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 129

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Tô comendo minha traquinas manja?

WARIO É COMO UM CÃO!

ARTISTA RECRIA O PERSONAGEM DA NINTENDO COM UMA VISÃO, DIGAMOS, DIFERENTE!

Rubens LP diz ser um cara comum, mas nem tanto. Natural de São Paulo é outro que fez da arte, desenho e pintura o seu meio de vida. O que era para ser um hobby virou o sentido de sua existência, "seu vício e sua ruína". Isso, segundo suas próprias palavras em um bate papo que teve com a gente. Desde 2006, ele trabalha no ramo artístico criando ilustrações para grandes empresas como Microsoft, Nike, Coca-Cola, MTV, entre outras.

Em meio a diversos trabalhos, ele teve a chance de criar ilustrações baseadas na Nintendo. E adivinhe só? Seu personagem favorito é o Wario. "Sempre escolhi o Wario para jogar Mario Kart e acho que é o personagem mais legal porque é sujo, tem um ego imenso, tem barriga, é cheio de planos, tira onda com todo mundo mas também não é um vilão... É um cara normal. Real. Igual eu e você", explica o artista. Pensando nisso, Rubens criou uma arte especial remetendo o personagem a um cão, lotado de pensamentos sarcásticos.

Rubens é fã de games desde pequeno. Acompanha a era digital desde que colocou as mãos no lápis para desenhar, algo que aconteceu quase ao mesmo tempo em que apertava os botões de um joystick pela primeira vez.

Entre a arte de desenhar, ele se divertia também com a arte de jogar. Vale falar que o cara é um gamer nato, tendo passado por diversos consoles da Big N como o Nintendo, Super Nintendo, se divertindo atualmente com seu DS e um Wii.

O artista utiliza na maioria das vezes material digital para criar suas artes, sobrando pouco tempo para o trabalho manual. Certamente, assim como nos games, o virtual permite uma visão e liberdade maior da criatividade. "O meio digital me dá mais possibilidade de explorar minha criatividade, experimentar cores, jogar com as imagens sem medo de errar", completa.

Se denominando um cara comum, Rubens relata que sua única diferença das outras crianças é que elas cresceram, abandonaram o desenho, arrumaram um emprego, vestiram seus ternos Armani enquanto ele, continua desenhando só de cueca no meio da sala.

— Flavio Croffi

> "Todo meu trabalho é bem auto-biográfico e quando não estou falando na minha vida nele, estou falando das coisas que gosto, que penso ou que sinto enquanto caminho por ai entre as vielas sinistras da vida e os bairros de alta classe de uma grande metrópole"
> — Rubens LP



WARIO DESENHADO POR RUBENS no iPhone durante a entrevista e trabalhos desenvolvidos para a MTV


GAME ART